MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

AMSTRAD

GARFIELD
POKE &1EFC,0 ; POKE &1EFD,0 (NAÕ TEM FOME)
POKE &1E80,0 ; POKE &1E81,0 (NAÕ TEM SONO)
POKE &2561,8C9 (NAÕ TEM ATAQUES DE FOME)

PHILLIPS MSX

KNIGHTMARE
PARA MATAR O DEMÓNIO DEVES ATINGIR-LHE QUANTAS VEZES POSSÍVEL ATÉ QUE SE DESTRUA, ENQUANTO TE ESQUIVAS DOS GLÁDIOS! COLOCA-TE NO MEIO, O MAIS BAIXO QUE POSSAS E NAÕ SERÁS ATINGIDO!

COMMODORE AMIGA

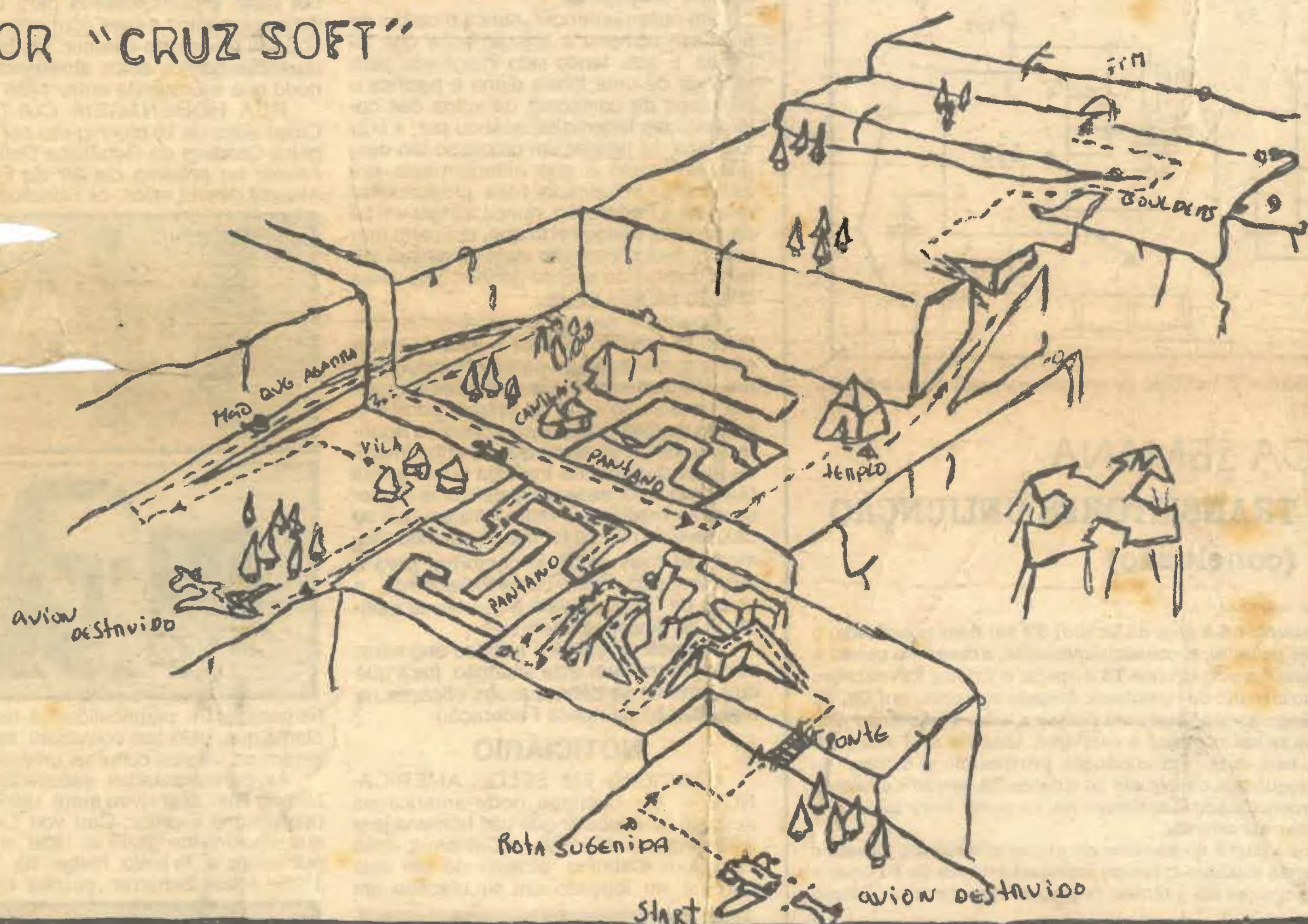
STARGLIDER II - A PASSWORD É "STILE".
BARBARIAN PSYGNOSIS - CARREGUEM EM "HELP" E APARECERÁ UM MENU. CARREGANDO EM F2 FICARAÕ COM V. INFINITAS.
DEFENDER OF CROWN - ENQUANTO O JOGO ENTRA, VAÕ CARREGANDO NA TECLA K. FICARAÕ COM 1024 KNIGHTS, COM OS QUAIS SERÁ FÁCIL ACABAR O JOGO.
AMEGAS - QUANDO SE MORRE, ESCREVAM O NOME E CARREGUEM NO BOTAÕ DIREITO DO MOUSE. COMEÇARAÕ O JOGO NO "ECRAN" ONDE MORRERAM.



A CRUZ SOFT - PEDE AJUDA PARA O GHOST BOSTERS DO MSX DO 32K
ESCREVAM PARA - NUNO CRUZ R: 43 Nº 433 3º ESQ. - 4500 ESPINHO

JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

MAPA DO WHERE TIME STOOD STILL
POR "CRUZ SOFT"





ATARI ST DICAS
POR: FRANCISCO CRUZ

VETERAN
PARA AVANÇAREM NOS NÍVEIS, TECLEM NA "HELP" KEY...

THUNDERBLADE
NO ECRAN DE APRESENTAÇÃO ESCREVAM "CRASH". A PARTIR DAÍ, CARREGANDO NA TECLA "UNDO" AVANÇAM NOS NÍVEIS...

AFTERBURNER
FAZENDO CONTÍNUAS VOLTAS DE 360º CONSEGUIREMOS EVITAR TODOS OS PERIGOS QUE NOS ATACAM...





MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

NIVEL 1

BIONIC COMMANDOS

FIM

DANG

PRINCÍPIO

LEGENDA

- AS GRADES IMPEDEM-NOS DE CONTINUAR (DISPARAR)
- SALTAR POR CIMA OU PERDEMOS UMA VIDA
- TER CUIDADO POIS DA COLMEIA SAI ABELHAS

PEDRO MARTINS/ POKES	
TONKER BOY	POKE-[illegible]974,0
REBEL	POKE-40958,0
REBEL	POKE-51139,0
REBEL	POKE-42?39,0
STORMBRINGER	POKE-40161,0
STORMBRINGER	POKE-38865,0
STORMBRINGER	POKE-39364,0
star glider	POKE-54421,0
JACK THE NIPPER	POKE-44278,8

JORNAL NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
4052 PORTO CODEX

NIVEL 1

PARTIDA

FIM

NIVEL 2

PARTIDA

DISPARE

K KK KK

FIM

KARNOV

NIVEL3

PARTIDA

SALTE

KK

FIM

NIVEL 4

PARTIDA

KK

K

FIM

LEGENDA:
- DISPARO DUPLICADO
- K - COM SÓ TERÁS 1 VIDA
- BOMBA
- CAPACETE AJUDA-A NADAR
- CHAVES

POR: CARLOS SANTOS
-OVAR-
-19/10/88-

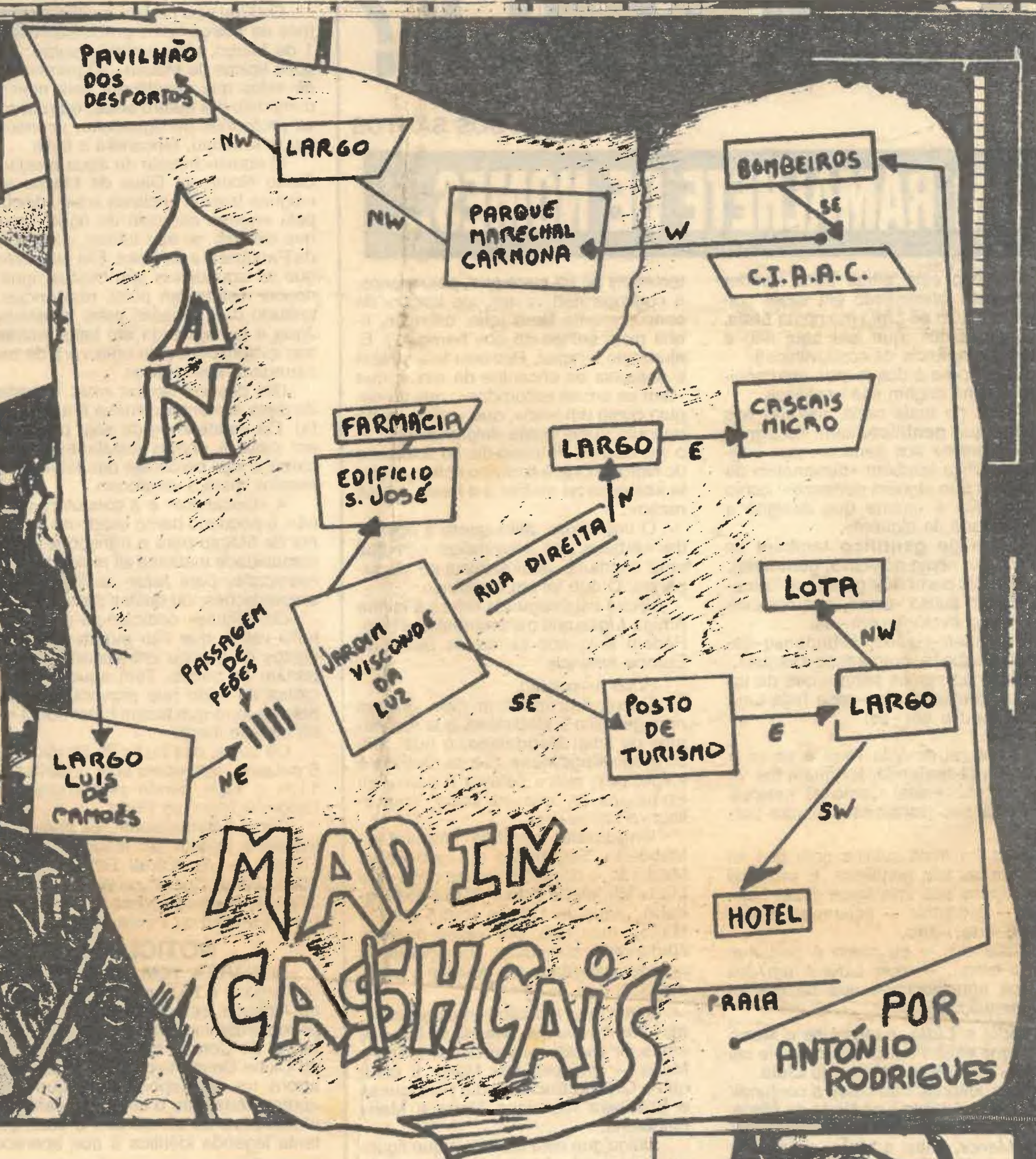
MICROCLUBE

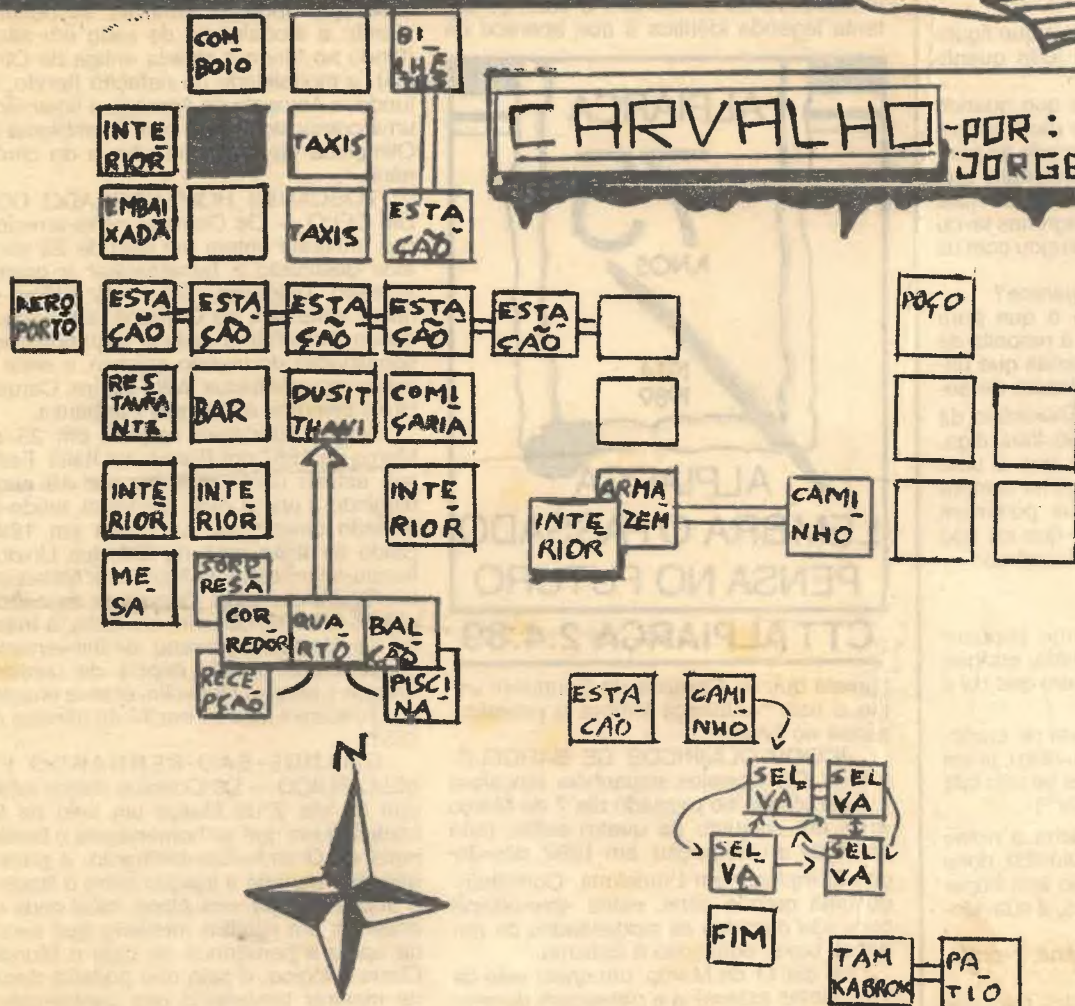
TRABALHOS DOS LEITORES

```
SABOTEUR II: 30 CLEAR 25099
             40 LOAD "" SCRENS
             50 LOAD "" CODE
             60 POKE 37122,0
             70 POKE 61340,201
             80 RAND. USR 25100
```

```
UNDER WORLD: 10 LOAD "" SCRENS
             20 "  " "" CODE
             30 POKE 223314,201
             40 RAND. USR 23200
             50 POKE 59377,0
             60 RAND. USR 26610
```

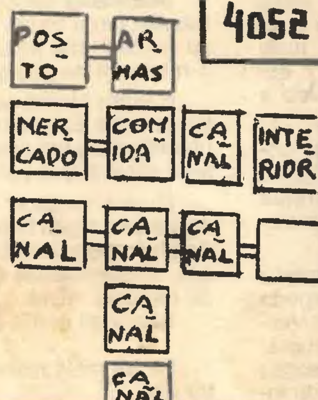
```
KNIGTH LORE: 10 CLEAR 24831
             20 LOAD "" SCRENS
             30 "  " "" CODE
             40 POKE 53567,0
             50 RAND. USR 24832
```



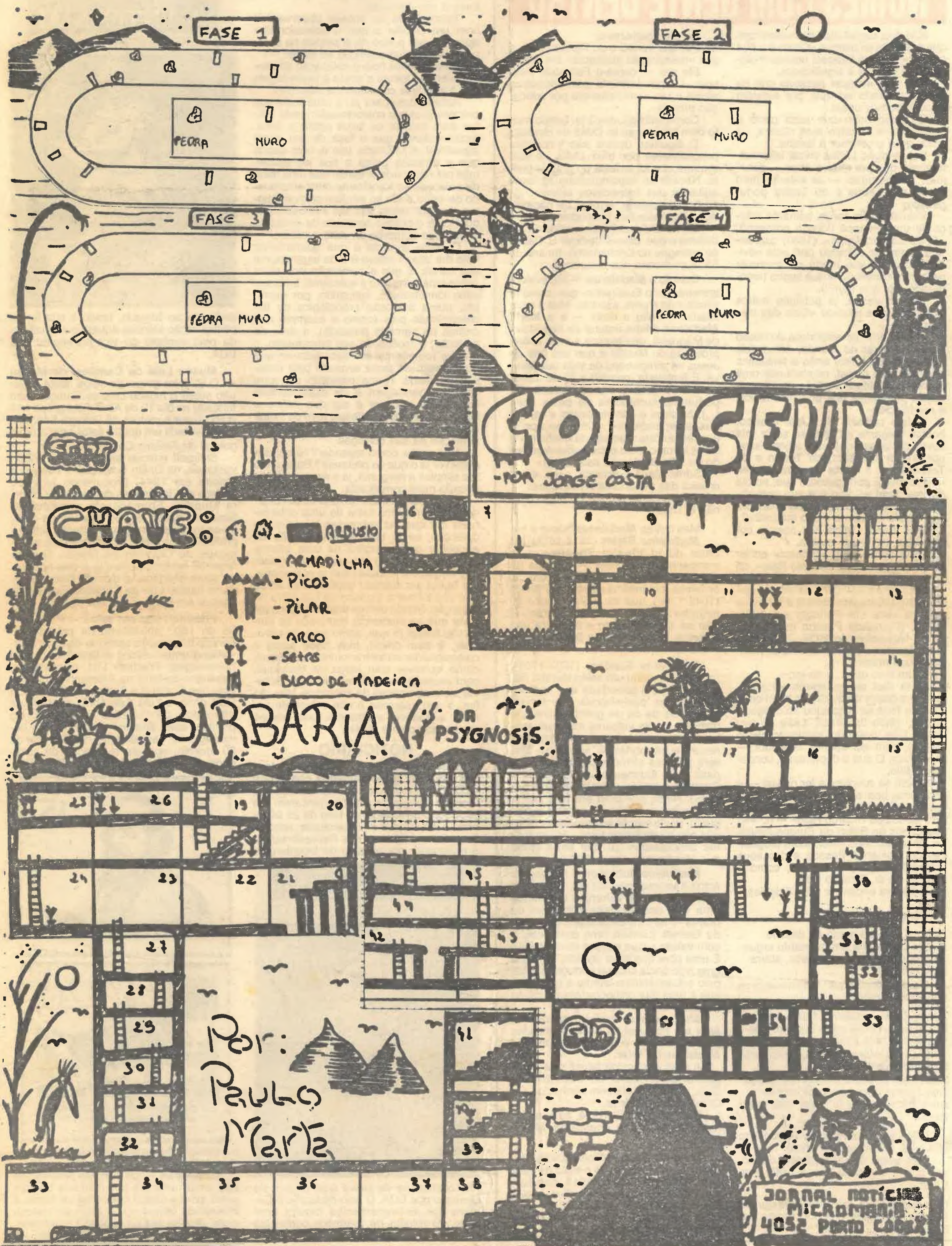




JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
4052 PORTO CODEX

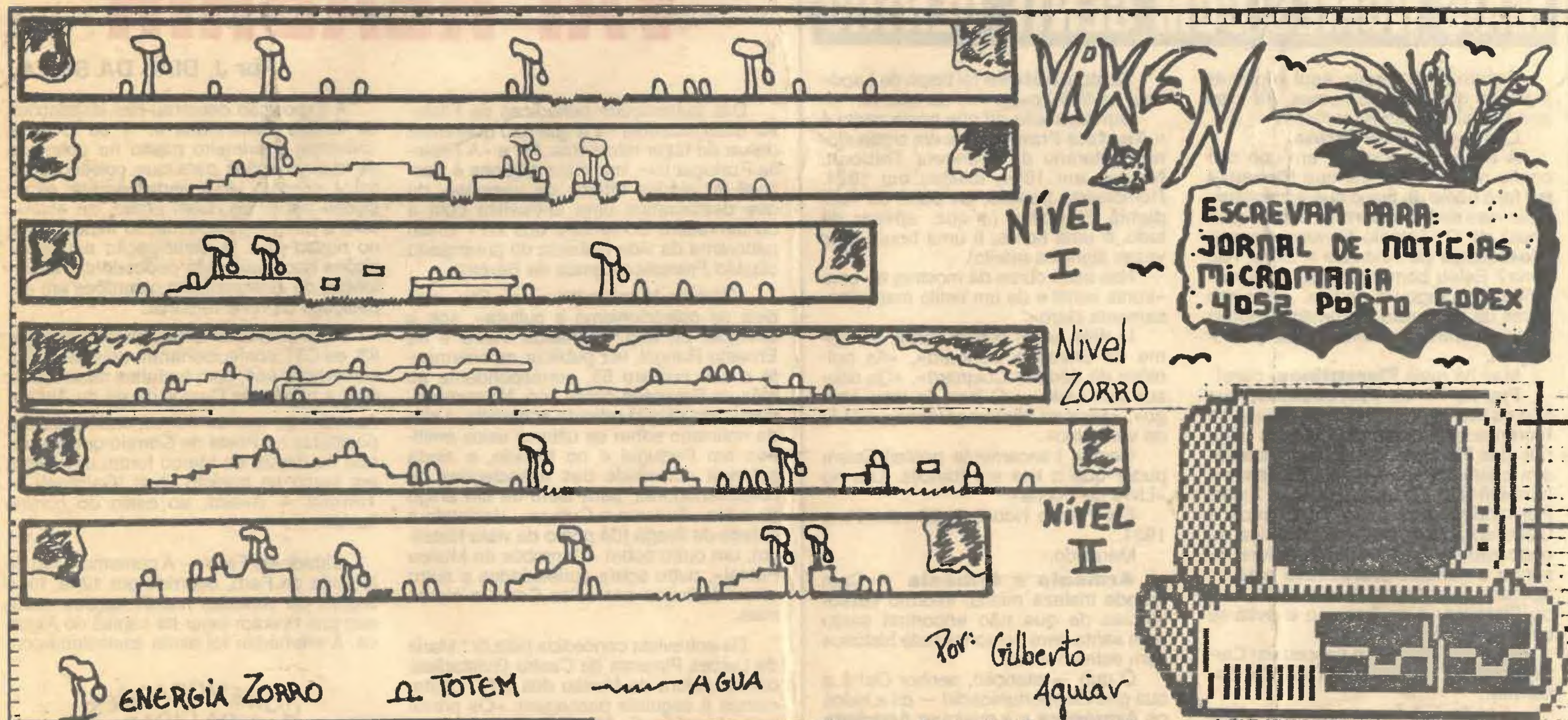


TRABALHOS DOS LEITORES



MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



THE RACE AGAINS TIME

ARRENQUE-Utilizar na europa junto ao leopardo(colocar no outro lado do buraco).

BANCO-Utilizar na ásia(depois de sair do aeroporto ir sempre para a esquerda, quando chegarem a um sitio onde há um tenplo utálizem o banco para subir)

CASACO-Tem de se posuir na ásia onde está a nevar,

CHAPEU-DE- CHUVA-Tem que se possuir em duas ocasiões. Na Europa, no quadro em que está a nevar, e no quadro em que aparece a fonte quando nos aproximamos.

DESEMPANADORA-Utilizar na Europa, colocala em cima do (J) que está "spaner" junto ao chafariz.

ESFINGE-Utilizaese na(~~Asia~~)Africa junto aos faraós, coloca-se na porta do quadro onde estão representados qs faraós.

FICHA DE ELECTRICIDADE-Utiliza-se na Europa pra parar a fonte que, para passar, é nessessário o chapéu-de-chuva; coloca-se mesmo por cima da fonte.

MACHADO-Utiliza-se na América junto a uma moita que não nos deixa passar.

PICARETA-Utiliza-se na América na ponte que esta inovel (junto á bandeira)

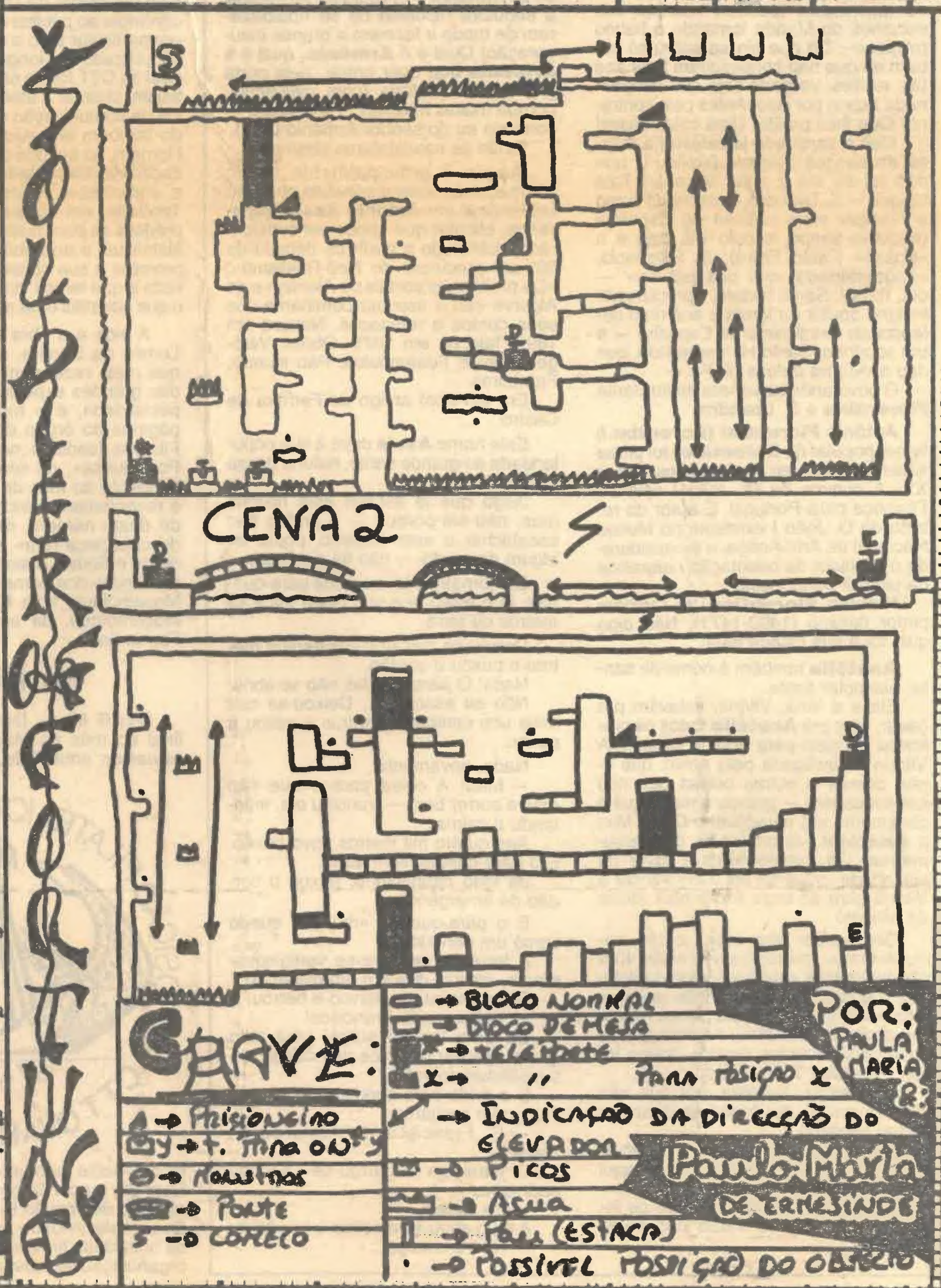
QUEIJO-Utilizaese na África junto ao elefante.

SACO DA AREIA-Utiliza-se na África entrando na abertura feita pela esfinge e colocando-o em cima que está elevada em relação ao nivél do chão.

AL-Utiliza-se na Australia onde está uma ponte submergida.

URBANTE-Utiliza-se na África, passando pela abertura feita pelo saco de areia e é necessário para poder passar o fura que existe na África nessa pasagem aberta pelo saco de areia.

AULO MARTA E SERGIO COUTINHO
DOUTOR ALBERTO LEMOS 64 r/c
45 ERMESINDE



MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

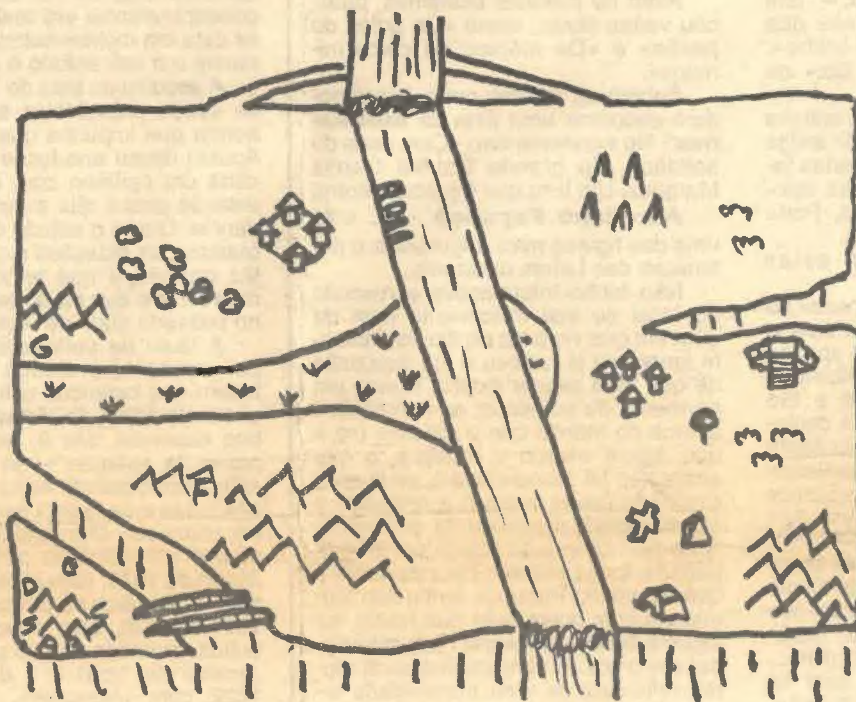


NOME : RUI MIGUEL SILVA SANTOS

10/POKES

Nº		
1	MRS PAC MAN	52887,183
2	PENTAGRAM	49917,182
3	GREEN BERET	41652,182
4	RASPUTIN	43976,0
5	MOVIE	64788,195
6	BOMB JACKI	65534,91
7	FAIRLIGHT	61928,0
8	SGRIZAM	34548,0
9	STAINLESS STEEL	46991,0
10	SAI COMBAT	65364,201

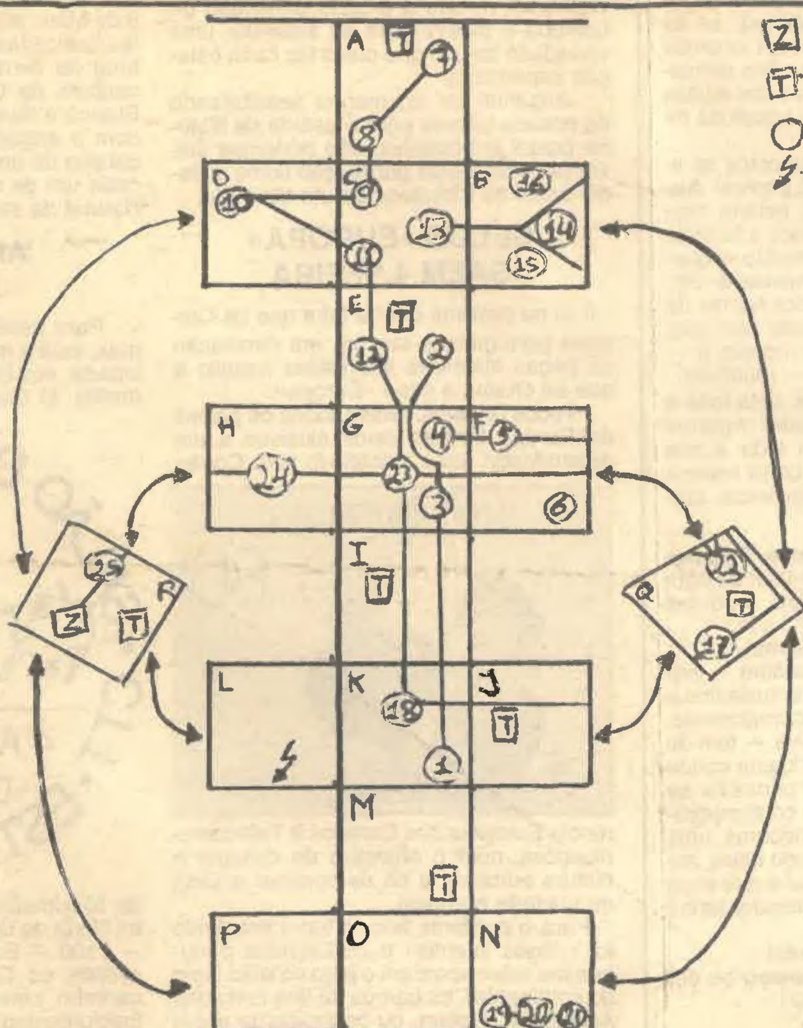
MAPA E DICAS POR: JORGE COSTA - PORTO



MAPA DE WHERE TIME STOOD STILL - SÓ PARA SPECTRUM 128K/+2/+3

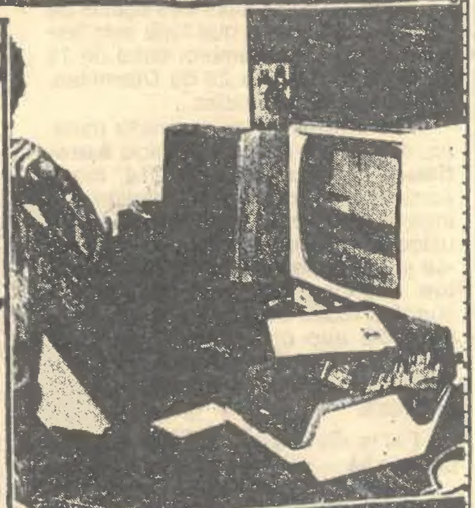
SECTORES

A OBERON
B ANTARES
C TITANIA
D NERIKCL
E UMBRIEL
F MONOCEROS
G FOMALHAUT
H POLLUX
I PROCYON
J REGULUS
K SIRIUS
L PSYCHE
M IAPETUS
N TRITON
O GANYMEDE
P THE THIS
Q LIGHT SIDE
R DARK SIDE



MAPA POR: JORGE COSTA DO PORTO

DARK SIDE



ENVIEM OS VOSSOS TRABALHOS PARA:

JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
RUA GONÇALO CRISTOVÃO 195
4052 PORTO CODEX

PARTICIPEM!

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



POR: CARLOS SANTOS & PEDRO LAMARÃO -OVAR-

DICAS-

CYBERNOID: Se no quadro de escolher teclas escrever, "Y-X-E-S", teremos vidas infinitas.

CYBERNOID II: Se no quadro de escolher teclas escrever, "O-R-G-Y", teremos vidas infinitas

BUBLE BOBLE: Se o 1º jogador perder e carregar rapidamente na tecla(1) serão devolvidas as vidas iniciais

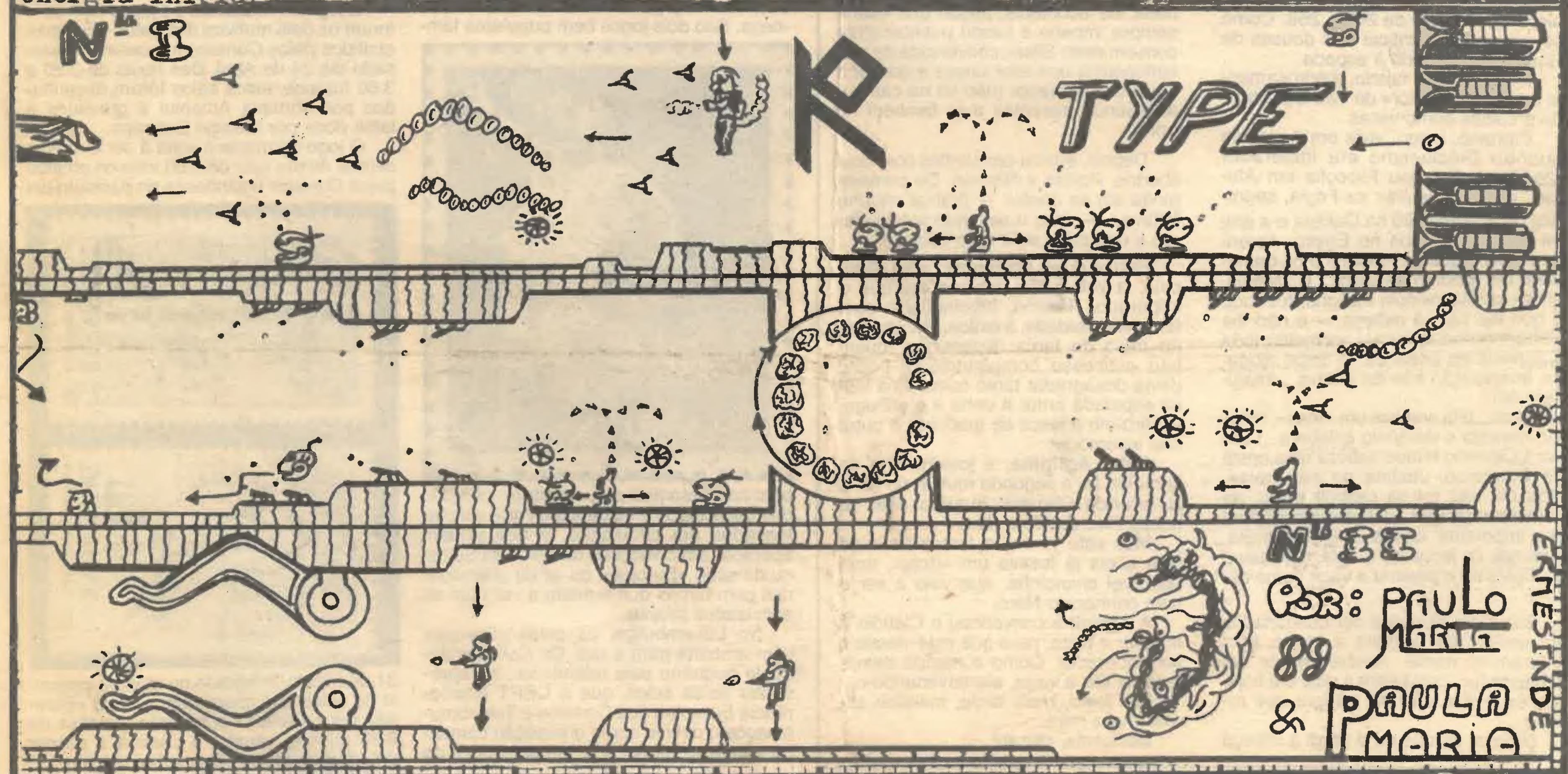
KARNOV: Para activar os objectos que estão a piscar na parte inferior do "écran" carregue na tecla "Y"

OPERATION WOLF: Para jogar o nivel pretendido, basta que, carregue a introdução "LOADING LEVEL 1" e de seguida carregar o resto, mas do nivel pretendido

BASKET MASTER: Para evitar falhar os cestos de 3 pontos espere 5 segundos antes de cada lançamento

RASTAN: Se antes de saltar, nos baixarmos, o salto será muito maior

ROBOCOP: Se no fim do 1º nivel, quando estiver um bandido a agarrar uma rapariga, e, se tivermos mais de metade da nossa energia poderemos matar 1º a rapariga e só depois o bandido pois no 2º nivel teremos a energia inicial



MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



VAI POR TRÁS DA CORTINA E DÁ UM MURRO NA CAIXA QUE PISCOU QUANDO ENTRASTE NA SALA. VOLTA À SALA INICIAL E DESCE PELO ALÇAPÃO E APANHA A CHAVE(A) NESSA SALA. SAI PELA PORTA E CÁ FORA VAI PELO CAMINHO DA ESQUERDA. NA SALA EM QUE ESTÁS APANHA O OBJECTO QUE ESTÁ NA CAIXA (B). VAI NOVAMENTE PELA ESQUERDA, MAS TEM CUIDADO COM O MALABARISTA. SEGUE PARA A SALA SEGUINTE, MATA O INIMIGO, E APANHA O MAPA; SOBE A GRADE VAI NOVAMENTE PARA A ESQUERDA, SALTA, APANHA A VARA E VOLTA. NAS BARRAS DESCE DE COSTAS E VOLTA PARA A SALA ONDE APANHAS-TE A SHIRAKEN(B) E VAI PARA A DIREITA. SEGUE ATÉ AO WC E NA PORTA F (FEMININ) E APANHA OUTRA ARMA (APENAS METADE). VOLTA PARA TRÁS E SEGUE ATÉ AO OUTRO WC E AÍ VOLTA A FAZER O QUE FIZES-TE NO ANTERIOR; NA VOLTA VAI AO VENDEDOR DE HOT-DOGS (CACHORRO QUENTE) E APANHA O HOT-DOG VAI POR CIMA ATÉ AO PORTÃO E COM A CHAVE ABRE-O. SEGUE EM FRENTE ATÉ AO RIO E SALTA PARA O BARCO E DAÍ PARA A OUTRA MARGEM. VAI PARA A ILHA E COM A VARA BATE NO BARCO COM A VARA. VOLTA PARA O LOCAL MARCADO COM * E DAÍ, USANDO O BARCO VAI PARA O OUTRO LADO.

MARAUDER

D
- BLUE : CONTROL FOR 10 SECONDS
- RED : EXTRA SMART BOMB
- MAGENTA : LOSE A LIFE
- GREEN : GUN JAMED FOR 10 SECONDS
- CYAN : EXTRA LIFE
- YELLOW : SHILDS FOR 10 SECONDS

G GUN EMPLACEMENT, I.E ANYTHING STAYS STIL SHOOT

H - HOMING NASTE

M MISSILE EMPLACEMENT

S : SAME PATH

T : TANKS

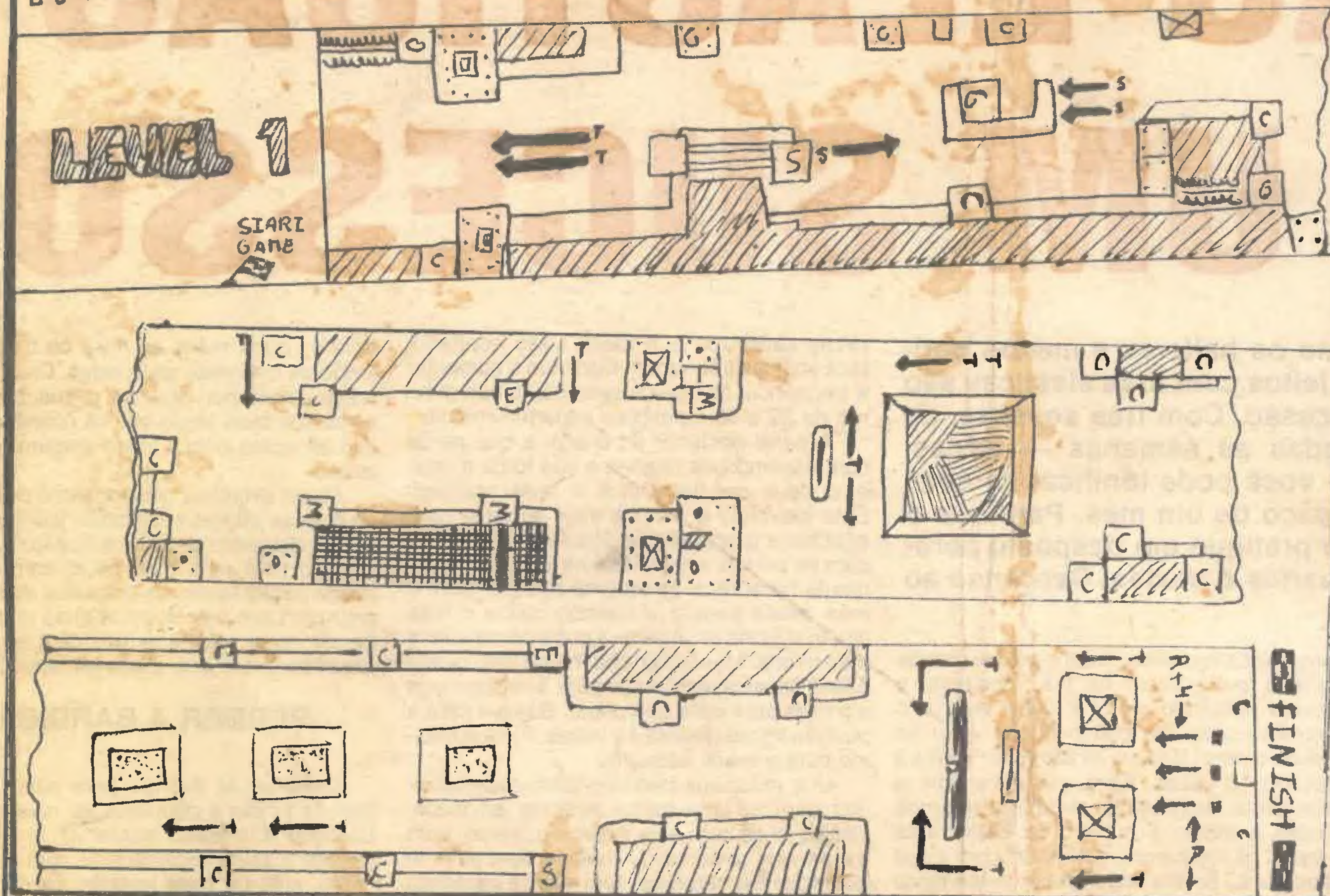
R : ROLATING NASTIES

X : NUMBER OF WASTED

HG : HOMING GUN

CAD SOFI

FEITO: POR VITOR MANOEL CARDOSO. RUA DA BOA FÉ Nº 202 ESQ. 4435 RIO TINTO



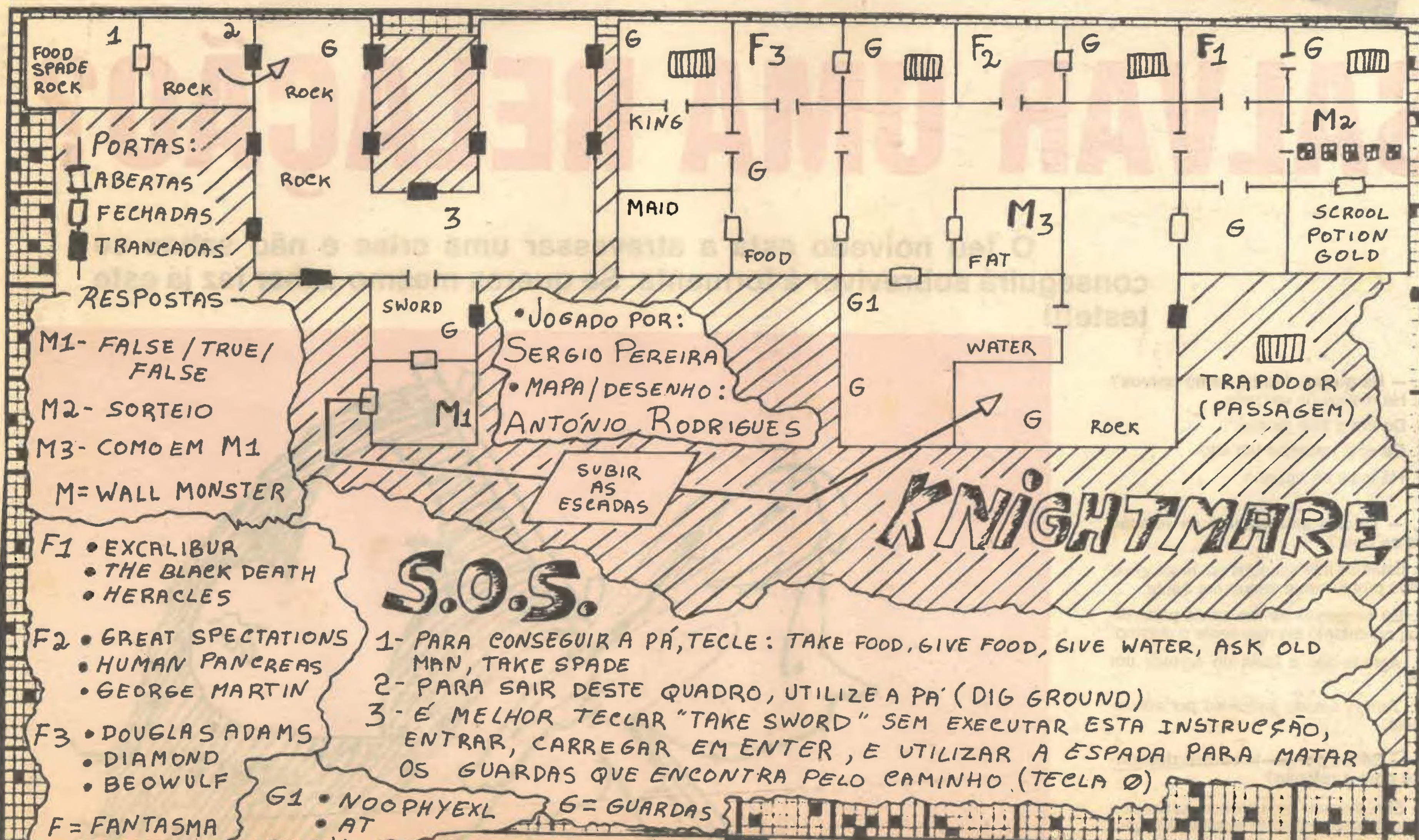
JOGO	POKE
ARKANOID(II)-	34783.0
BRAVESTARR -	51803.24
CRAZY CARS -	29403.0
DEMON'S R. -	30699.17
DRUID (II) -	34639.24
EARTHLIGHT -	50062.0
19 BOOT C. -	33849.0
LAST NINJA(II) -	29966.[illegible]
PLATOON -	31270.0
STREET F. -	41336.255
CYBERNOID (II) -	34402.0
MAD MIX -	40296.0
PEOPLE F.S. -	31329.0
ROAD BLASTES -	48635.0
STAR PILOT -	44130.0
TYPHOON -	39143.0
VIRUS -	44945.0
BIONIC C. -	34690.0
ARTIC FOX -	58309.0
VINDICATOR(P.I)-	33448.0
" " (P.II)-	34139.0
" " (p.III)-	35055.0
MARAUDER -	35160.175
VENOM S.B. -	49941.201
MAD MIX -	40296.0

POR: PAULO MARTA & PAULA MARIA/ERMESINDE



MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



POKES POR HUGO MESQUITA

JOGO	POKE	Nº
JACK THE NIPPER	POKE	44285,58
BATMAN	POKE	36798,0
STALLONE COBRA	POKE	36515,183
MAG MAX	POKE	58472,12
BOMBJACK II	POKE	25379,0
ENDURO RACER	POKE	43645,0
METROCROSS	POKE	44490,0
MARIO BROS	POKE	44079,0
CATCH 23	POKE	46813,0
CATCH 23	POKE	61635,0

CD SOFT APRESENTA: O MAPA DE ROBOCOP TM

NÍVEL 1 — PARTES 1 e 2 — 100% ORIGINAL

EXIT

PARTE 2

LEGENDA:
B-BALAS
G-BALAS PARA METRALHADORA
MIRA

DESENHADOR: JOÃO PAULO SANTOS CARDOSO
JOGADOR: VITOR MANUEL SANTOS CARDOSO

CAD SOFTWARE, RUA BOA FÉ, Nº 20, 2º ESQUERDO, 4435 RIO TINTO — CONTACTE-NOS —

INPUT

SPECTRUM

```
9000 let q$="":poke 23658,8
9002 print#0;at 1,0;q$;"■ ":pause 0:
     if code inkey$>31 and code inkey$
     <123 then let q$=q$+inkey$
9005 if code inkey$=12 and len q$>0
     then let q$=q$( to len q$-1)
9006 if code inkey$=13 then return
9010 goto 9002
```

POR ANTÓNIO RODRIGUES

TEXTOS EM C.M.

POR ANTÓNIO RODRIGUES

```
5 poke 23658,8
10 for f=59900 to 59900+11:read a:poke f,a:next f
12 data 1,96,234,10,215,3,10,254,255,32,248,201
14 print"TECLE O TEXTO.":input at 21,0;at 0,0;
   line a$
16 cls:for f=1 to len a$:poke 6e4-1+f,code a$(f)
   :next f
18 poke 6e4+len a$,255
20 print at 0,0;:randomize usr 59900
22 input"QUER GRAVAR ?:";line q$:if q$="S" then
   save"TEXTO"code 59900,(6e4+len a$+1)-59900
```

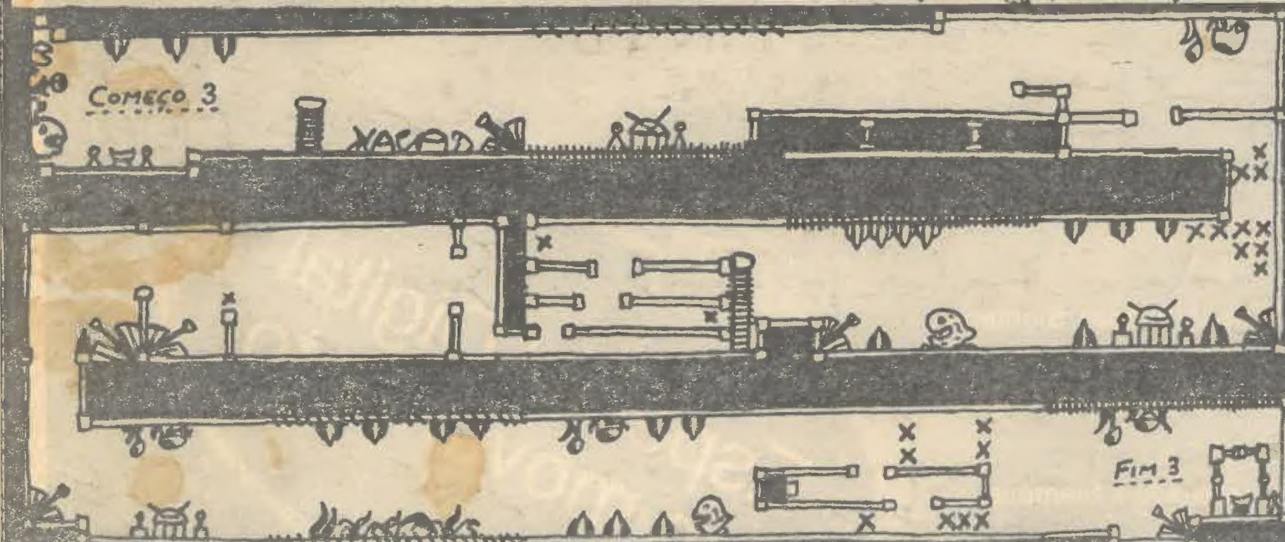
MICROCLUBE

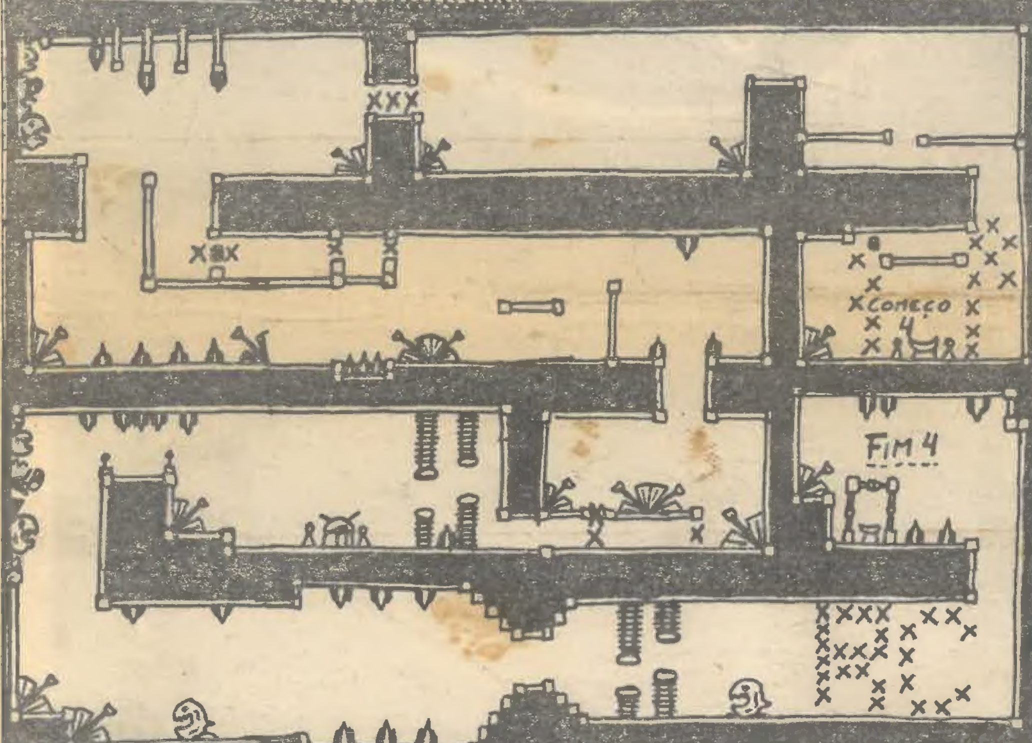
TRABALHOS DOS LEITORES

CYBERNOID II

POR JÚLIO MARTA ERMESINDE

-CANHÃO -HIPERCANHÃO -MONSTRO -MÍSSIL X-OBSTÁCULO (NÍVEIS 3 e 4)





PAULO PEREIRA

JOGO	POKE
GUTZ	38912,0
MAD MIX G.	40296,0
TURBO GIRL	27002,0
SCUMBALL	49098,N
TARGET REN.	62914,201
HUMDRA	40724,0
YETI	47894,0
WONDER BOY	48024,0

DICAS

POR ROBOCAD SOFTWARE

INDIANA JONES: SE TECLAR "JINGO" NO ECRAN DE SELEÇÃO, TERÁ VIDAS INFINITAS.

DEAD OR ALIVE: QUANDO O JOGO PEDIR O SEU NOME TECLE "CHEAT" E TERÁ V. INFINIT.

ARKANOID II: OBTENDO UM SCORE SUPERIOR A 25.000, ESCREVA NA TABELA DE RECORDES "MAAAAH". CARREGANDO EM "BREAK" TERÁ VIDAS INFINITAS.

STAR FARCE: A BOLA AZUL, DISPARANDO CONTRA ELA DÁ MOTORES TURBO. O QUADRO FLUTUANTE DÁ PASSAGEM DE NÍVEL.

TARGET RENEGADE: PASSANDO AO 2º NÍVEL, CARREGUE APENAS O CABEÇALHO "LOADING LEVEL II" E A SEGUIR COLOQUE QUALQUER UM DOS NÍVEIS.

ROBOCAD SOFTWARE apresenta:

Jogador: ROBO SOFTWARE

Desenhador: CAD SOFTWARE

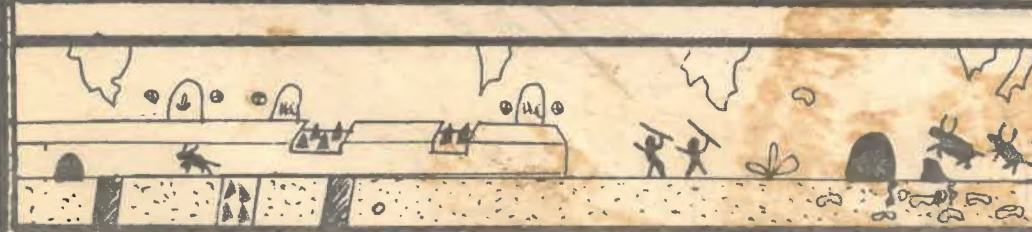




PRÉ-HISTÓRIA

LEGENDA:
D - DINOSSAUROS (2)
P - PIGMEUS (4)
H.C. - HOMENS DAS CAVERNAS QUE ATIRAM PEDREGULHOS





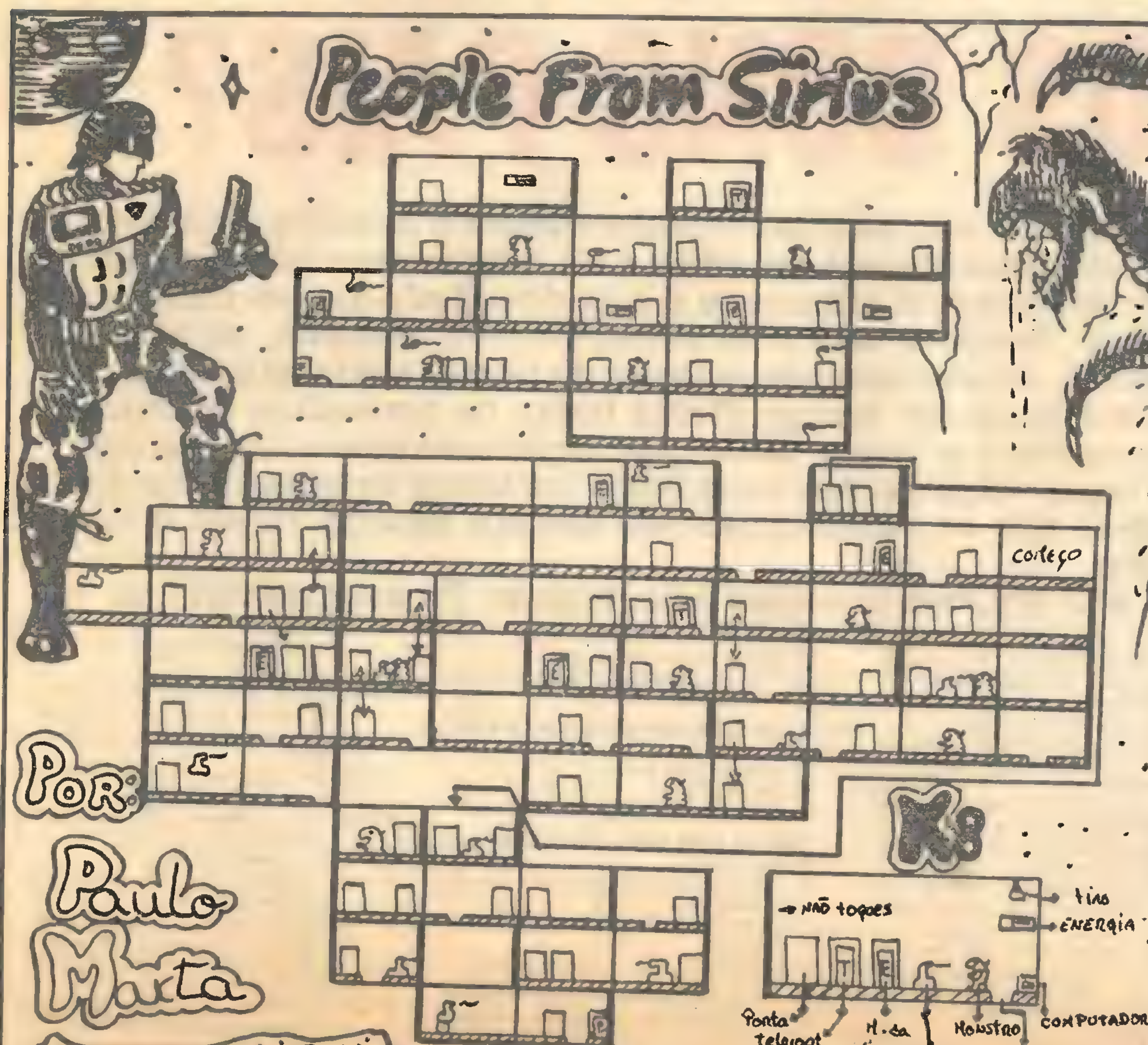
DICAS PARA ESTE JOGO:

SE ATACARMOS PELAS COSTAS DO INIMIGO, ESTE MORRERÁ IMEDIATAMENTE

SE CARREGARMOS NAS TECLAS: PARA CIMA, PARA DIREITA E DISPARAR, DAMOS SUPER SALTOS

BOA SORTE!!

TRABALHOS DOS LEITORES



ESCREVAM PARA: JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA

DICAS PARA BRAVESTARR
POR: JOÃO MacDONALD

caminho: esquerda, até se encontrar a sela voadora, montá-la, puxando-a para baixo e voar para a montanha, que de momento, é a unica coisa no mapa, excepto a cidade. Entrar na caverna e examiná-la. Sair e voar para a entrada da mina, que apareceu agora no mapa. Entrar e examinar. Libertar os prisioneiros e falar com eles. Sair e voar para a cidade. Entrar no câmbio. Falar e trocar kerium por dinheiro. Ir para o bar e falar e irá-se ser perguntado se quer pagar por informações, o que se responderá que sim. Montar-se outra vez na sela e voar para a outra cidade, que apareceu agora. Continuar a caminhar para a direita e irá-se ser atacado por um homem de olhar diferente. Este é Tex Hex. Ajoelhar-se e disparar continuamente, até que ele desapareça. Voar para aprimeira cidade e entrar no Goal. Examinar e libertar Tex Hex. Agora, voar para o Hexagon, o ultimo lugar do mapa e caminhar para a direita, até se encontrar a cabêça voadora. Ajoelhar-se e disparar continuamente, saltando ocasionalmente, até que ela se destrua. FIM DE JOGO.

EU ADDROOO POKES!

PAULOM

58 POKES DIFERENTES

JOGO	POKE	EFEITO	JOGO	POKE	EFEITO
19 - SHOOTING.	+ 33849,0	= TEMPO	A.T.F. SIM.	+ 35717,0	= SEM LIMITE
BARBARIAN	+ 51005,n	= Nº DE VIDAS	BARBARIAN M.H̃.	+ 37480,12	= VIDAS I.
BIONIC COMMAN.	+ 34690,0	= VIDAS I.	CYBERNOID	+ 39906,201	= SEM ALIENS
DARK SIDE	+ 47621,167	= TEMPO	EARTHLIGHT	+ 50119,0	= VIDAS I.
EMPIRE S.B.	+ 43624,0	= SHIELD LONG.	FIRE FLY	+ 45889,24	= TEMPO
GRAND PRIX SI.	+ 53152,201	= C. SEM COMP.	I BALL 2	+ 45392,0	= VIDAS I.
MANIC MINER	+ 35160,0	= P. MISTÉRIO	MOTORBIKE MAD.	+ 33551,195	= VIDAS I.
ROADBLASTER 48	+ 48634,60	= VIDAS I.	ROADBLASTER128	+ 29261,0	= VIDAS I.
THUNDERCATS128	+ 30060,0	= SEM MORCEGOS	VIRUS	+ 44912,0	= VIDAS I.
BMX KIDZ	+ 52108,0	= VIDAS I.	CYBERNOID 2	+ 34402,0	= MUNIÇÕES I.
DUSTIN	+ 52045,195	= TEMPO	MAD MIX	+ 40296,0	= VIDAS I.
OVERKILL	+ 42968,0	= VIDAS I.	Mr. WEENIES...	+ 40019,0	+ ENERGIA
PEOPLE F. S.	+ 31374,0	= BALAS I.	STREET FIGHTER	+ 41740,24	= TEMPO
ARCTIC FORCE	+ 54672,975-2	= VIDAS I.	ARCTIC FOX	+ 58309,0	= MISSEIS I.
DRACONUS	+ 64215,0	= VIDAS I.	FOX FIGHTS B.	+ 48071,0	= VIDAS I.
JOE BLADE 2	+ 58108,20	= TEMPO	LAST NINJA 2	+ 36578,196	= VIDAS I.
ORBIX TERROR!	+ 32188,0	= VIDAS I.	NORTHSTAR	+ 48371,52	= VIDAS I.
PINBALL SIM.	+ 35237,0	= BOLAS I.	PRO SKATEBOARD	+ 34281,0	= VIDAS I.
SAMURAI WARR.	+ 33013,0	= VIDAS I.	SOLDIER OF F.	+ 4669,0 (1)	= VIDAS I.
STAR PILOT	+ 44130,0	= VIDAS I.	TYPHOON	+ 39143,0	= VIDAS I.
BEDLAM	+ 58691,0	= VIDAS I.	BOBSLEIGH	+ 43598,0	= TEMPO
BUGGY BOY 128	+ 37966,24	= TEMPO	CROSSWIZE	+ 51617,0	= IMUNIDADE
GARFIELD	+ 33595,0	= SEM FOME	MARAUDER	+ 35160,175	= VIDAS I.
PLATOON	+ 31270,0	= MORAL	ARTURA	+ 32138,182	= ENERGIA
BLADE WARRIOR	+ 39490,36	= VIDAS I.	ELITE 128	+ 43067,0	= VIDAS I.
QUARZ	+ 46064,0	= VIDAS I.	RETURN OF JEDI	+ 52140,0	= VIDAS I.
DEMON'S REVE.	+ 30699,17	= energia	RASTAN SAGA	+ 39895,0	= ENERGIA
THING B.BACK	+ 63853,175	= VIDAS I.	STAR WARS	+ 45268,0	= VIDAS I.
TARGET R.	+ 62936,0	= TEMPO	RENEGADE 128	+ 35738,0	= VIDAS I.

+++++ PRODUZIDO POR : PAULO CESAR TEIXEIRA MARTA 1989 (c) ERMESINDE (PORTO) +++++

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

THE DARK SIDE O MAPA

POR: CAD SOFT

CAD SOFT:
JOÃO PAULO S. CARDOSO e
VÍTOR MANUEL S. CARDOSO

R. BOA FÉ, Nº 20, 2º ESQ
4435 RIO TINTO
-CONTACTE-NOS-

THE DARK SIDE

THETHYS
BYCHE
POLLUX
IAPETUS
GANYMEDE
SIRIUS
PROCYON
FORMALHANT
UMBRIEL
TITANIA
ANTARES
OBERON
TRITON
REGULUS
MONOCEROS

THE LIGHT SIDE

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

MAPA DE: TARGET RENEGADE

NÍVEL 1: O PARQUE DE ESTACIONAMENTO

EXIT →

LEGENDA:

: COMEÇO

: FIM DO ELEVADOR

: ELEVADOR PARA BAIXO

: FIM

DESENHADOR: Hugo Mesquita

JOGADORA: Cláudia Mesquita

DA ROBO SOFTWARE

RUA ANSELMO BRAANCAMP - 671
4000 - PORTO

ARCTIC FOX

```
10 REM ARTIC FOX HACK
20 REM BY ANTHONY JOHNSON
30 LOAD "" CODE 64000
40 POKE 64056,20 : POKE 64057,254
50 FOR A=65044 TO 65053: READ
   B: POKE A,B: NEXT A.
60 DATA 175,50,66,196,50,244
70 DATA 192,195,192,93
```

ATIC ATAC

```
10 LOAD "" SCREEN$
20 LOAD "" CODE : LOAD ""
   CODE : LOAD "" CODE
30 POKE 36519,0
   POKE 35353,0
   POKE 39092,92
   PRINT USR 23424
```

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

R-TYPE

CLUB INFOR SOFT

1

2

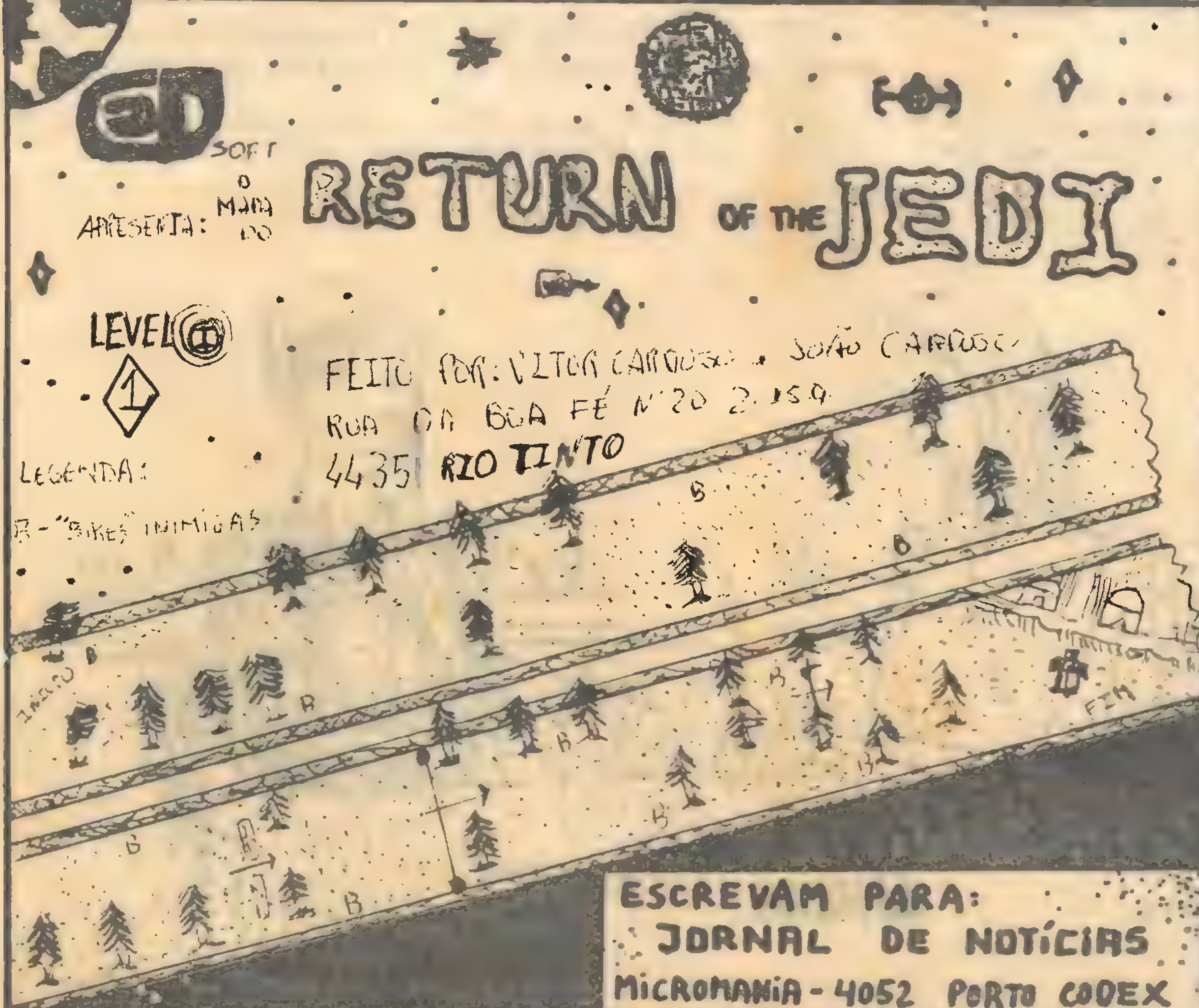
3

A - ARMAS
I - iNiMiGOS

PARA JN POR:
CARLOS SANTOS E PEDRO LAMARÃO

R-TYPE

iT'S YOUR ONLY DEFENCE



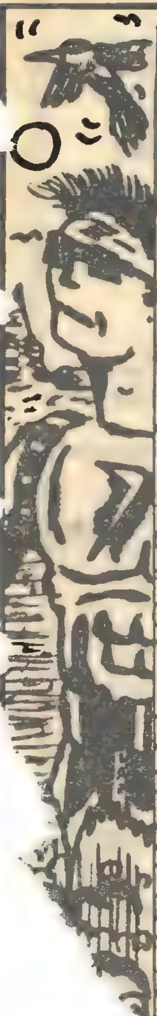
rotina TRANSMUTER

```
10 Rem TRANSMUTER
20 Rem by Dave Thompson
30 Rem CRASH MAY 1987
40 LET C=0
50 FOR X=32768 TO 32788:READ
   A:POKEX,A:LET C=C+A:NEXT X
60 IF C   2048 THEN PRINT AT
   10,10;"ERROR":STOP
70 LOAD "" CODE 16384
80 RANDOMIZE USR 32768
90 DATA 33,14,128,17,21,91,1,
   7,0,327,176,195,0,91,175,
   50,206,112,195,206,93
```

TRANSMUTER

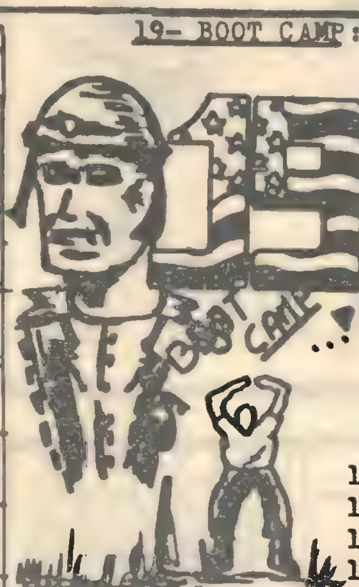
MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



POKES POR DANIELA PORTELA

JOGO	POKE	FUNÇÃO
BUBBLEBUBBLE	43873,195	VIDAS INFINITAS
R-TYPE	37374,0	VIDAS INFINITAS
GUERRILLA WAR 128K	40872,0	VIDAS INFINITAS
GUERRILLA WAR 128K	48010,0	SEM INIMIGOS
OPARATION WOLF	40756,183	GRANADAS
OPARATION WOLF	40840,0	VIDAS INFINITAS
COBRA	36516,58	VIDAS INFINITAS
DOUBLE DRAGON	37693,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 1
DOUBLE DRAGON	37815,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 2
DOUBLE DRAGON	37813,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 3a
DOUBLE DRAGON	37794,0	VIDAS INF. NO NÍVEL 3B



19- BOOT CAMP:

```
10 REM 19- BOOT CAMP hack by A.
   Johnson
20 CLEAR 24477
30 LOAD "" CODE
40 POKE 23730,179: POKE 23741,
   95
50 POKE 24687,21: POKE 24688,
   250
60 FOR a=60021 TO 60057: READ
   b: POKE a,b: NEXTa
70 RANDO. USR 24500
80 DATA 33,30,250,34,135,130
90 DATA 195,211,128,33,50,250,
   17,250
100 DATA 95,1,10,237,176,33
101 DATA 250,95,34,191,134,195,
110 DATA 211,228,62,58,50,160
120 DATA 148,195,69,125
```

POKES by Celio e Rui

DRAGON NINJA	43455,8	repulsao
REGENERADE III	38500,0	vidas
	39095,0	tempo
SALAMANDER	38498,0	imunidade
	35616,0	poder de fogo
	38592,0	bombas
SAS COMBAT	33034.0	vidas
STREET GANG	39254,0	vidas

TRANTOR

THE LAST STORM TROOPER

CHAVE
- MUNIÇÕES
- COMPUTADOR
T - TRANSMISSOR
S - INICIO

MULTI SDET

ELEV. · ELEVADOR · EL. · ELEVADOR · ELEV. · ELEVADOR

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



+ + + DICAS + + +

1 INDIANA JONES: NO QUADRO DE ESCOLHER AS TECLAS, TECLAR "JINGO" TEREMOS VIDAS INFINITAS

2 ROBOCOP: SE TIVERMOS MAIS DE METADE DA NOSSA ENERGIA PODEMOS MATAR PRIMEIRO A RAPARIGA E SÒ DEPOIS O BANDIDO

3 CYBERNOID II: NO QUADRO DE ESCOLHER AS TECLAS, TECLAR O,R,G,Y TEREMOS VIDAS INFINITAS

4 BASKET MASTER F M: PARA EVITAR FALHAR OS CESTOS DE 3 PONTOS ESPERE MAIS DE 3 SEGUNDOS ÀNTES DO LANÇAMENTO

5 ARKANOID II .: SE FIZER UM SCORE SUPERIOR A 25000 ESCREVA NA TABELA DE RECORDES "MAAAAH" E DE SEGUIDA EM "BREAK". CONTINUARÁ NO NÌVEL EM QUE PERDEU, COM AS VIDAS INIÇIAIS.

6 STAR FARCE: SE DISPARAMDO NUMA BOLA AZUL A NOSSA NAVE ANDARÀ MAIS RÀPIDO.

7 QUARTZ: QUANDO ATINGIR UM SCORE CARREGE "HI GREG" E DEPOIS EM Z,S,D, G,H,B E TERÀ 8 VIDAS

POR: NUNO MOURÃO E ALBANO ARAÙJO DE: ARCOS DE VALDEVEZ

BALL BREAKER	35739,N
ARMY MOVES	573679
" "	546030
TARGET REN.	6297520
" "	527487
" "	5633233
MAD MIX	39947,N

POR: Paulo Pereira

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

MICROCLUBE

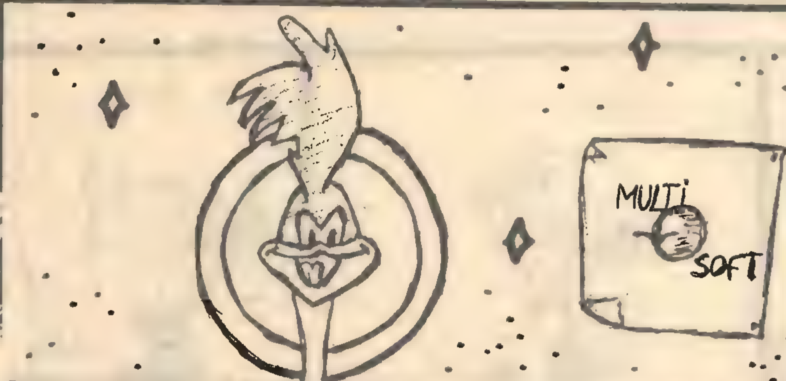
TRABALHOS DOS LEITORES

GAME OVER

```
10 CLEAR 3e4: PRINT "CARREGUE EM PLAY"
20 LOAD""CODE 23296: POKE 23330,195:
RANDIMISE USR 23296
30 CLS : POKE 23658,0: IF PEEK 31643=1
THEN POKE 38631,201: POKE 31643,0: POKE
32382,0: POKE 33452,0: POKE 38695,0: GOTO50
40 POKE 32420,0: POKE 32582,0:POKE 33481,0:
POKE 39337,0
50 POKE 23330,49: POKE 23331,0: POKE 23332,
60 RANDOMISE USR 23330
```

SPECTRUM

SAMUEL E PEDRO

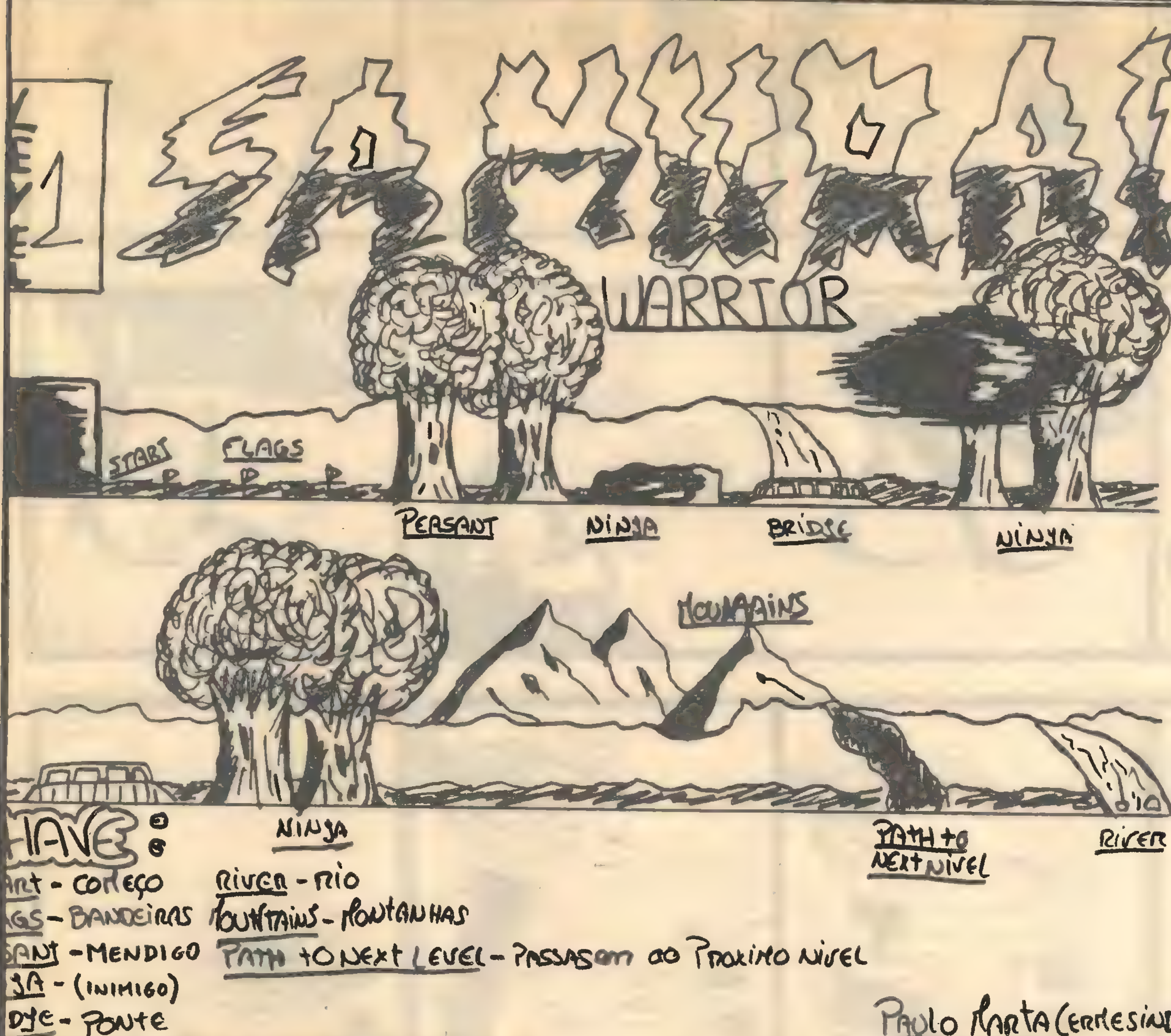


ROAD RUNNER-Para conseguir ter vidas infinitas neste jogo carregue simultâneamente nas teclas B J R quando aparecer o menu.Para ir directamente ao último nivel carregue simultâneamente nas teclas L O V E.



BLACK BEARD: carregar simultaneamente A-S-F-G, para vidas infinitas.

CYBERNOID I: ao defenir-se as teclas, por Y-X-E-S, para vidas infinitas e voltar a definir, para as teclas de jogo.



MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

TART

MAPA DO "BARBARIAN" POR "CRUZ SOFT" DE LOUROSA

BARBARIAN PSYGNOSIS

PSY

BARBARIAN

PSY

DESENHO POR: PAULO MARTA

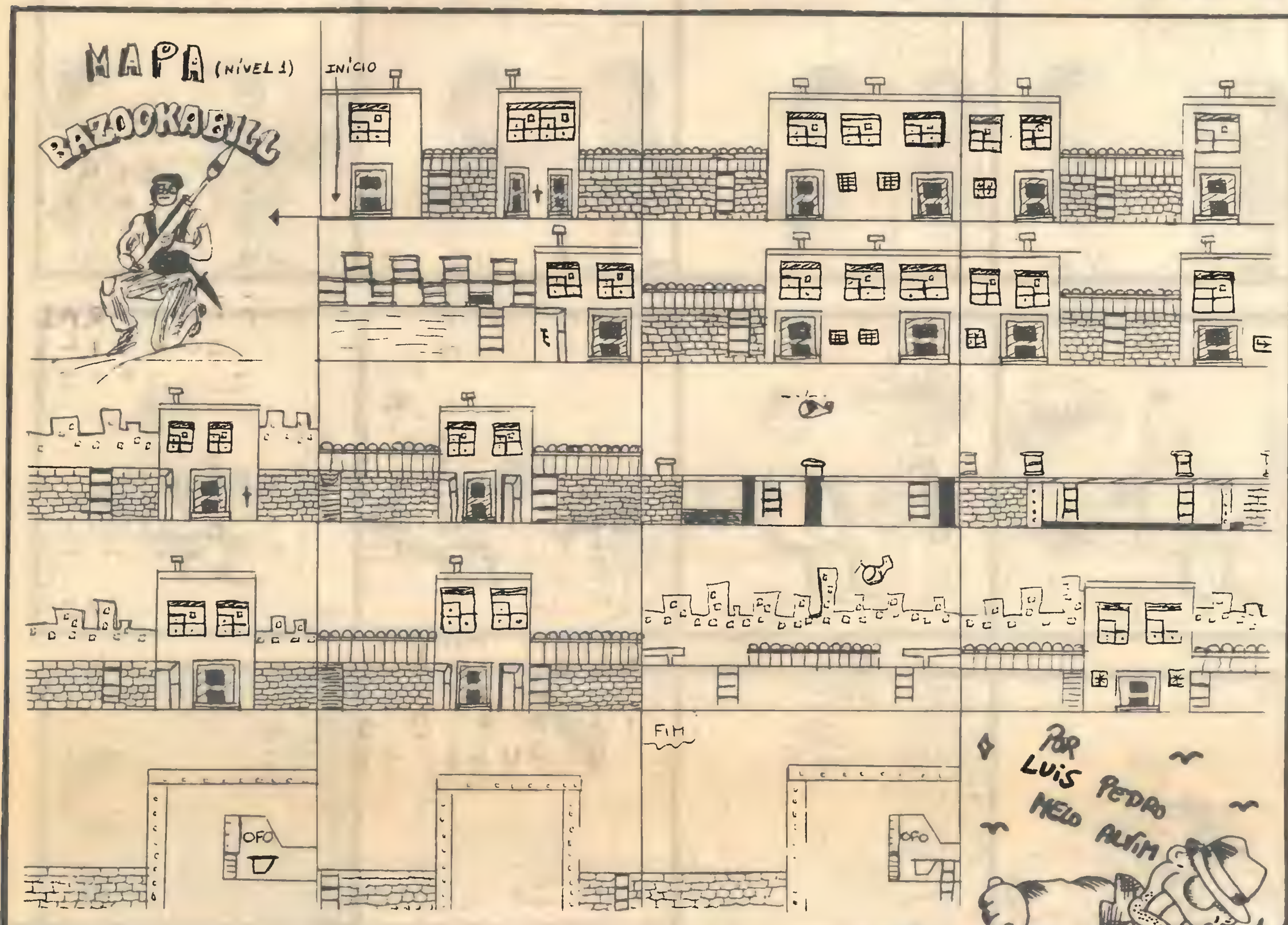
END

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
4052 PORTO CODEX



MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES





USADO : COMMODORE 64 ENVIOU: CÉLIO RODRIGUES, DE RIBA D'AVE



POKES

```
100 R'M FREDDY ARDEST PARTE 1 POKES
110 DATA 62,183,50,11,250
    —''—
100 REM FREDDY ARDEST PARTE 11 POKES
110 DATA 62,183,50,167,240
    —''—
100 REM RENEGADE 48 K POKES
110 DATA 62,195,50,88,160
    —''—
100 REM RENEGADE 128 K POKES
110 DATA 62,195,50,19,153
    —''—
100 REM WIZBALL POKES
110 DATA 62,0,50,188,144
    —''—
100 REM GAME OVER II PARTE 1 POKES
110 DATA62,255,50,150,190
    —''—
100 REM GAME OVER II PARTE 2 POKES
110 DATA 62,0,50,49,151
    —''—
100 REM COMBAT SCHOOL POKES
110 DATA 62,0,50,224,144
    —''—
100 REMDAN DARE II POKES
110 DATA 62,0,50,62,220
    —''—
100 REM ARKANOID II 48 K POKES
110 DATA 62,0,50,107,146
    —''—
```

Paulo Marta
DE ERMESINDE



MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES



(1) IR À SALA THE NOOSE E USAR SOLAR EYES. FAZER GRAB HOLD NA CORDA INFERIOR ESQUERDA E DEPOIS COM A LEVER FAZER PUSH. FAZER PASS NA NOVA PORTA E SEGUIR PELO TUNEL ATÉ OS CAMINHOS SE DIVIDIREM...

(2) SEGUIR PELO TUNEL DA ESQUERDA. NA CAVERNA, QUANDO NORMA JEAN NOS DESAFIAR, FAZER ACCEPT NAS OPÇÕES E DEPOIS TELL THE TRUTH. QUANDO A CONVERSA TERMINAR, USAR ZONE SCAN E FAZER LIFT DO TÚMULO. FAZER TAKE DOS OBJECTOS QUE ENCONTRAR E SMASH NA MÚMIA. SEGUIR PELO TUNEL DA ESQUERDA. ENTRAR NA TRAP DOOR E TENTEM ENCONTRAR A SALA DE NOME PLACATING THE POWERS...

(3) MATAR A SACERDOTISA QUE NOS AMEAÇA EM PRIMEIRO LUGAR. A SEGUIR USAR PSI SHIFT PARA APANHAR A BLADE E A MASK DA SEGUNDA SACERDOTISA. USAR BRAINWARP NELA, E DAR FLASK TO DRINK. A SEGUIR INSPECT O ALTAR E PUSH A ALAVANCA; E VOLTAR À SALA REFECTORY.

(4) USAR STICKY FINGERS E ENTRAR NA TRAP DOOR VOLTANDO À CAVERNA. A SEGUIR, IR PELO TUNEL DA DIREITA E ENTRAR NA SEGUNDA PASSAGEM À DIREITA; ESTARÁ NA PINK PASSAGE. SIGA E ENTRE NA TRAP DOOR QUE VAI DAR À SALA THE NOOSE E VOLTE A USAR SOLAR EYES, PARA PODER VER.

(5) SEGUIR PARA A SALA MASTER'S ORBIT. ENTRAR NA SALA MASTER'S EYE. FAZER THROW COM QUALQUER OBJECTO, ATIRANDO-O CONTRA O INIMIGO. FAZER SEARCH NO CORPO DELE, E FAZER TAKE DO OBJECTO QUE ELE POSSUI. FAZER WHISTLE COM ESSE OBJECTO E LOOK NO ORIFÍCIO NA PAREDE. TAKE O OBJECTO NELE CONTIDO. VOLTAR À SALA THE RING PELA SALA THE RETURN. ENTRAR NA PASSAGEM À ESQUERDA E NÃO ENTRE NA SALA THE CONCOURSE...

(6) SIGA PELA PASSAGEM DA ESQUERDA E NA PRÓXIMA SALA TAMBÉM. FAZER PULL AO BOLT E FAZER PASS. USAR STICKY FINGERS E ENTRAR NO TUNEL DO TECTO DESTA SALA. SEGUIR PARA CIMA VIA TUBO. IR À SALA THRESHOLD OF TRUTH. MATAR A SACERDOTISA E COLOCAR O OVO NA BOCA DA ESTÁTUA. AS BARRAS SUBIRÃO REVELANDO LECTERY...

(7) FAZER INSPECT À LECTERY E USAR PSY SHIFT PARA APANHAR A PEQUENA ESTÁTUA NA ANTE-SALA. IR À SALA DE NOME SAURA'S REPOSE E COLOCAR A ESTATUETA AO LADO DA QUE LÁ SE ENCONTRA...

(8) COLOCAR O PEQUENO MACACO NO ORIFÍCIO QUE ABRIU. IR À SALA DE NOME IN THE PRESENCE OF GOD. EXAMINAR A STARRY WALL QUE ABRIRÁ E DARÁ PASSAGEM À ÚLTIMA SALA. FAZER ALGUNS MOVIMENTOS INÚTEIS ATÉ SURGIREM DOIS GUARDAS INIMIGOS...

(9) USAR EXTREME VIOLENCE PARA MATAR UM DELES. USAR BRAINWARP NO OUTRO. USAR PSI-SHIFT PARA FECHAR A TRAP DOOR E QUANDO O INIMIGO LIBERTAR A NOSSA GAROTA PARA ABRIR A PORTA FAZER THROW DE UMA BLADE PARA O MATAR... O FINAL DE KULT.

PSI POWERS

1- SOLAR EYES
2- STICKY FINGERS
3- KNOW MIND
4- BRAINWARP
5- ZONESCAN
6- PSI SHIFT
7- EXTREME VIOLENCE
8- TUNE IN

DICAS PARA O KULT

QUANDO SURGE ESTA "CABEÇA", SÃO ESTES PONTOS, AS OPÇÕES DE QUE DISPOMOS PARA AGIR...

TRABALHOS DOS LEITORES

MAPA DO MOVIE

LEGENDA

▬ PORTAS
I - (HOMENS) INIMIGOS
A - (HOMENS) AMIGOS
C - CÃES
D - DINHEIRO
P - PISTOLA
M - MALA
G - GARRAFA
B - BOMBAS
R - RAPARIGAS
T - BOLAS
K - ARMADURA

POR JOSÉ MANUEL

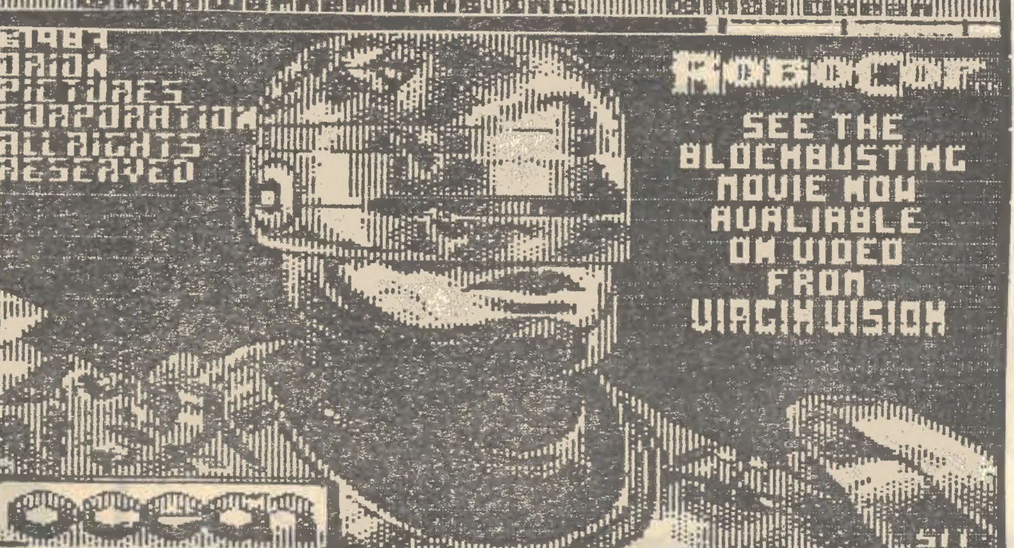
GALERIA DE MICRO-ARTE

TRABALHOS ENVIADOS POR: CÉLIO RODRIGUES DE RIBA D'AVE









MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

MAPA

NAVY MOVES

VOLTER ANDRÉ

PAC·MANIA

PACMANIA (SPECTRUM)

```
10  BORDER0: PAPER0: INK 7 :CLS:
    CLEAR 32768
20  PRINT" INTRODUZ A CASSETE E
    CARREGA NUMA TECLA": PAUSE 0
30  LOAD"" CODE 24300
40  POKE 24363,181 : POKE 24364,95:
    POKE 24389,181 : POKE 24390,95
50  FOR N= 24501 TO 24507
60  READ A: POKE N,A
70  NEXT N
80  DATA 175,50,69,137,195,48,117
90  CLS : RANDOMIZE USR 24300
```

ESCREVAM PARA:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX



MICROCLUBE

O QUE POR CÁ SE VAI FAZENDO...

Esta semana, a rubrica Microclube tem para oferecer aos leitores algo de muito especial. Trata-se, nada mais nada menos, de uma produção inteiramente nacional, em matéria de vídeo-jogos. De facto, ficamos bastante surpreendidos ao saber que em Portugal existem programadores de vídeo-jogos com qualidade comparável à de qualquer programador britânico ou espanhol. Sim, é verdade e a prová-lo temos o resultado da associação de três amigos, Manuel Lemos (o programador), Ricardo Pinho (graficos) e Paulo Gordinho (música), todos estudantes universitarios que nas horas vagas conceberam um jogo deveras digno de talento invulgar.

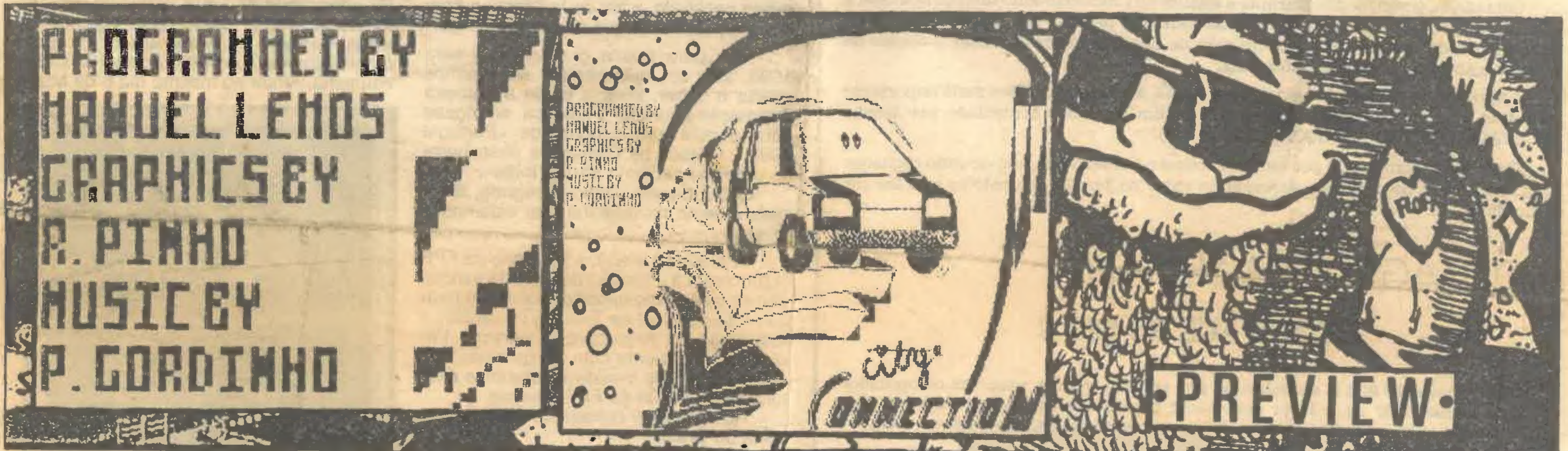
O jogo tem por nome CITY CONNECTION, uma conversão de um vídeo-jogo existente nas máquinas de jogos dedicadas (bastante conhecido entre aqueles que frequentam os «arcades»). Bom, começo por fazer a minha apreciação a este excelente programa, na versão para os Spectrum 128K...

Apesar de ser uma versão das máquinas, para um computador de 8 «bits», qualquer jogador habituado às máquinas de jogos dedicadas facilmente identificará a versão de CITY CONNECTION no «Spectrum». Graficamente, melodias e efeitos sonoros, animação, tudo está perfeito nesta conversão. CITY CONNECTION está de tal modo pormenorizado que até novos e originais elementos fazem com que esta versão tenha aspectos que a superiorizam em relação ao original das máquinas. Começando pela apresentação do jogo, temos opção de escolher num «menu» o tipo de controlo que desejamos para conduzir o nosso veículo, a escolher entre teclado (definível), «joysticks» KEMPSTON, ou SINCLAIR. Enquanto não iniciamos a missão, podemos ainda, ao som de melodias harmoniosas e numa paisagem pitoresca, disfrutar de uma espécie de minifilme humorístico, com o qual passamos momentos bastante agradáveis. Deveras original. Depois, iniciando o jogo é-nos dado a escolher o número de jogadores (tal como na máquina) e mal começamos a jogar, a primeira coisa que nos salta à vista são os gráficos, em especial os cenários de jogo, deveras fabulosos e fiéis. A melodia que acompanha o desenrolar do jogo é fiel à original e deveras soberba (felizes os possuidores de um «128K»). Depois, a animação está simplesmente bem conseguida e o comando do nosso veículo, responde bem ao nosso controlo. Voz digitalizada de uma miúda (quando completamos um nível), o piloto salta do carro e cai em pára-quedas (quando colidimos com outros veículos), ou salta e fica preso num avião a jacto que o puxa pelo ar, diferentes efeitos sonoros (quando ganhamos vidas extra), voz digitalizada indicando-nos (quando conseguimos um lugar na tabela de recordes) o lugar que alcançamos e depois ao escrevermos o nosso nome na tabela, visualizamos uma das cidades do jogo, foram tudo pormenores que consegui descobrir que esta versão de CITY CONNECTION tem a mais, do que a original, o que justifica considerar esta versão mais completa do que a máquina.

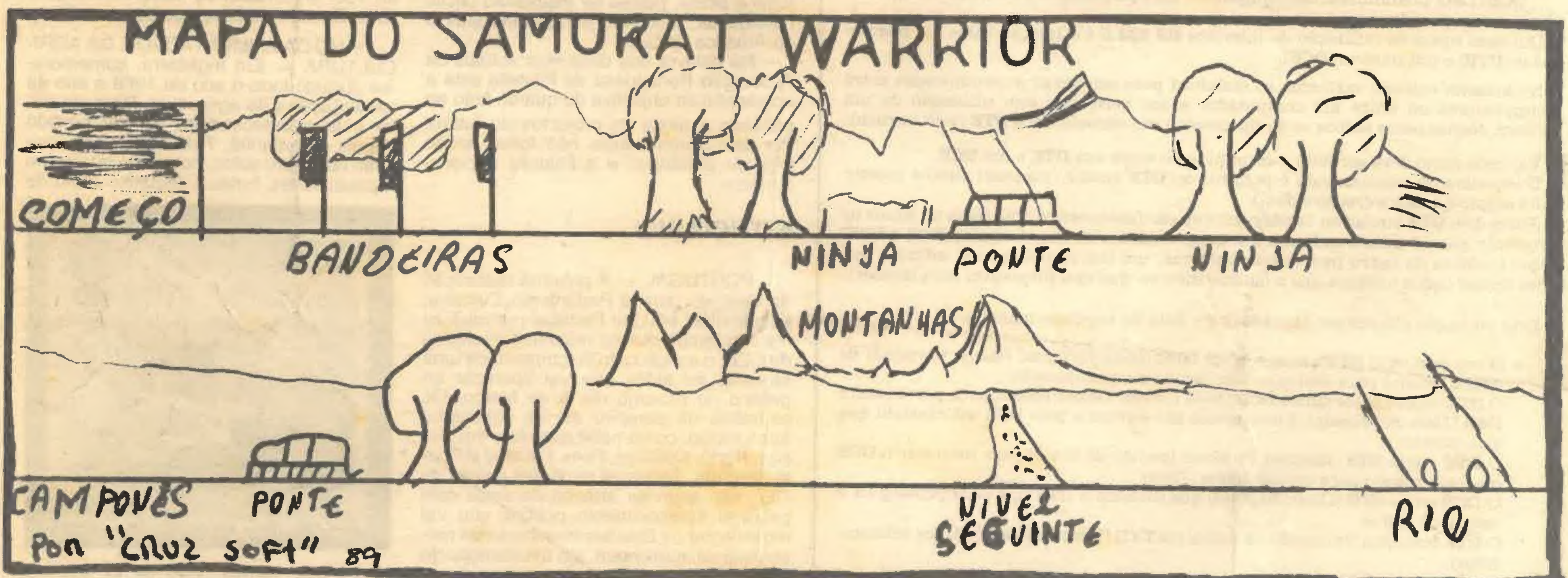
Escusado será dizer que esta versão possui todos os pormenores da original, o que por si só já seria muito bom. Quanto ao objectivo do jogo, para aqueles que ainda não o conhecem, trata-se nada mais, nada menos do que conduzir um veículo por plataformas, pintando-as à passagem e quando todas estiverem pintadas completar-se-á um nível e passaremos a uma cidade diferente. Rebentando três balões que individual e periodicamente surgem no nosso percurso, também nos permite acedermos mais rápido a um nível diferente. Não podemos, no entanto, colidir com outros veículos, ou com um malvado gato que nos atrapalha a missão. Enfim, é dos melhores jogos que joguei até hoje no «Spectrum» e uma conversão mais do que perfeita.

Como curiosidade, diga-se que CITY CONNECTION era um jogo das máquinas que eu desejava ver convertido há bastante tempo e quem diria que isso viria a ser concretizado por programadores portugueses. Os meus sinceros parabéns a estes amigos, é um trabalho espectacular!

Na sua carta, o Manuel Lemos diz-nos ainda que a versão que nos foi enviada é uma demonstração jogável da versão final do jogo, visto que ainda não se encontra em fase de produção. Diz o Manuel que estão a tentar comercializá-lo com uma empresa britânica, mas que têm dificuldades devido a não possuírem uma licença, da empresa japonesa que produziu a máquina original. No entanto, existe uma versão para o «48K» já concluída há mais de um ano, ao contrário desta que a terminou em Outubro e encontra-se em fase de produção, uma versão para o COMMODORE AMIGA 500. Bom, Manuel Lemos, cá esperamos uma versão para o ATARI ST que decerto, se for um trabalho minucioso como foi a versão dos «Spectrum», vai ficar uma maravilha, arrasando a original! O Manuel comenta ainda na sua carta que está a programar um «shoot em'up» de sua autoria, cujas características principais são a velocidade e o uso da cor, comparável talvez ao «LIGHT FORCE». Só nos resta aguardar uma versão desse teu novo trabalho que se for tão fantástico como este CITY CONNECTION, podes considerar-te um programador de prestígio internacional. Uma menção honrosa e muito particular ainda para o Paulo Gordinho que produziu as melodias do jogo. Estão fiéis às do original e algumas inovativas, sendo deveras sensacionais. Para finalizar, resta-me uma vez mais deixar os meus parabéns a estes três jovens programadores, desejando-lhes sorte e referindo que esta secção Micromania fica a aguardar mais trabalhos vossos e de outros programadores que queiram sair do anonimato... Manuel Lemos, o vosso CITY CONNECTION é excelente!



TRABALHOS DOS LEITORES



C.WORRIORS	- POKE:53920,33	LUNAR JET MAN	- POKE:23439,201	HUNCKBACK	- POKE:26888,0
...Y NSTAIN	- POKE:34124,0	KOSMIC KANGA	- POKE:23994,255	MANIC MINER	- POKE:35136,0
...THE BEES	- POKE;37852,255	TRANZ AM	- POKE:25446,0	MOON ALERT	- POKE:39754,0
...LF	- POKE:43575,255	WHEELIE	- POKE:28596,0	PENETRATOR	- POKE;40733,0
		ESKIMO EDDIE	- POKE:24686,24	POGO	- POKE:44259.182

MICROCLUBE

TRABALHOS DOS LEITORES

POKES

JOGO	POKE	EFEITO
1943	+ 53158,0	= ROLLS
	+ 57538,0	= ENERGIA
ALIEN SY.	+ 47503,0	= VIDAS
	+ 47984,0	= IMUNIDADE
B. BUGGY S	+ 45878,0	= FUEL
CRIME BUS.	+ 46100,21	= TEMPO
CYBER. II	+ 30548,0	= AMMO
	+ 36060,0	= VIDAS
DOUBLE D.	+ 37693,0	= VIDAS
2 PT.	+ 37815,0	= " "
3 PT.(a)	+ 37813,0	= " "
3 PT.(b)	+ 37794,0	= " "
4 PT.	+(37818,0)	= " "
5 PT.(a)	+ 37824,0	= " "
5 PT.(b)	+ 37979,0	= " "
FRONTLINE	+ 62499,0	= " "
GUNFIGHT.	+ 58357,48:	
	+ 58358,118	= 30000$
MAD MIX	+ 39932,n	= n= Nº VI.
OPERATION WOLF	+ 40756,183	= GRANADAS
ORIENTAL E	+ 2899,12	= VIDAS
OUT RUN+3	+ 39209,0	= TEMPO C.M.
	+ 40628,0	= TEMPO S.M.

POR: PAULO MARTA DE: ERMESINDE

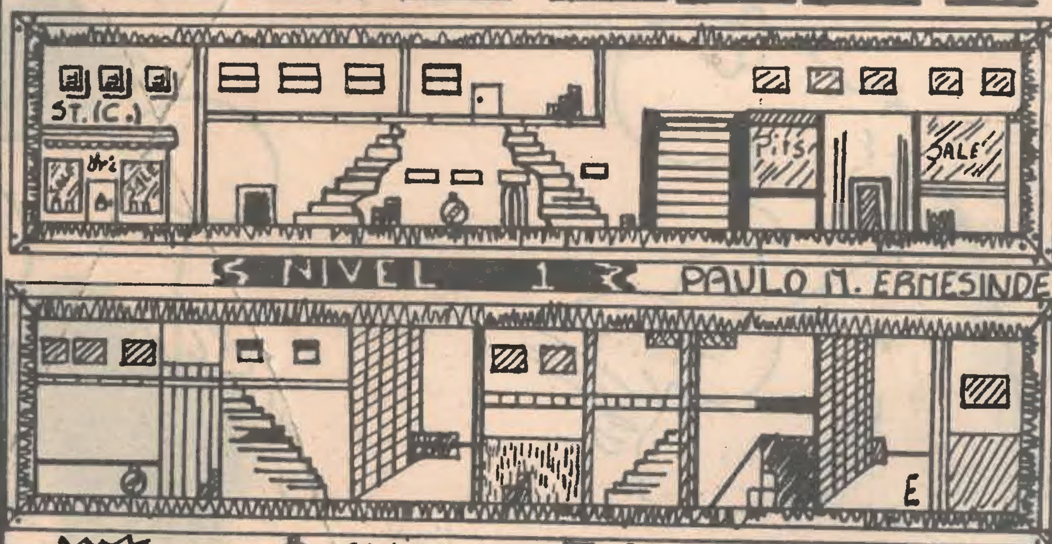
```
10 border not pi:paper not pi:ink 7:
   clear val"24575":load"loader"code
   4e4:for f=val"65100"to val"65125":
   read a:poke f,a:next f
12 data 55,62,255,221,33,0,64,17,0,27,
   205,86,5,221,33,0,96,17,40,158,62,
   255,55,195,86,5
14 randomize usr val"65100"
15 cls:print"Tecle os pokes"'"e depois
   :randomize usr 37120"
```

MASK III
CARREGADOR
PROGRAMADO POR: A. RODRIGUES

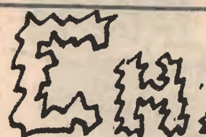
JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO
4052 PORTO CODEX

Rotina de desenho para o TIMEX 2048
Teclas:Q,A,O,P,M,ENTER
Por Antonio Rodrigues

```
9900 Let x=127:Let y=87
9901 Plot over 1;x,y:Plot over 1;x,y
9902 let y=y+(IN 64510=30 and y<175)-(IN
     64766=30 and y>0):Let x=x+(IN 57342=30
     and x<255)-(IN 57342=29 and x>0)
9903 If IN 254<28 then plot x,y
9904 If INKEY$=chr$ 13 then return
9905 Goto 9901
```



→COMIDA
ST.(C) →COMEÇO
E →FIM
3 →TRI-DIRECCIONAL (tiros)
B →BALAS NORMAIS
SB →SUPER BALAS
- CAIXAS
→HOMEM COM ARMA (PODES USALA)
→ELEVADORES



GUARDAR ECRAN EM A$
(só os caracteres)
por A.Rodrigues

```
9000 let a$=""
9001 for x=0 to 21:
     for y=0 to 31
9002 let q$=screen$(x,y)
  03 print at x,y;" ":
     let a$=a$+q$
     next y:next x
```

```
 1 / GAME OVER 2

es
aper 0:ink 7:

de:poke 25034,195
sr 25000
cle os pokes"'"
DOMIZE USR 31620"
```